NEON GENESIS

EVANGELION

in 3D

New Edition

【新世紀エヴァンゲリオン】

HOBBY JAPAN MOOK



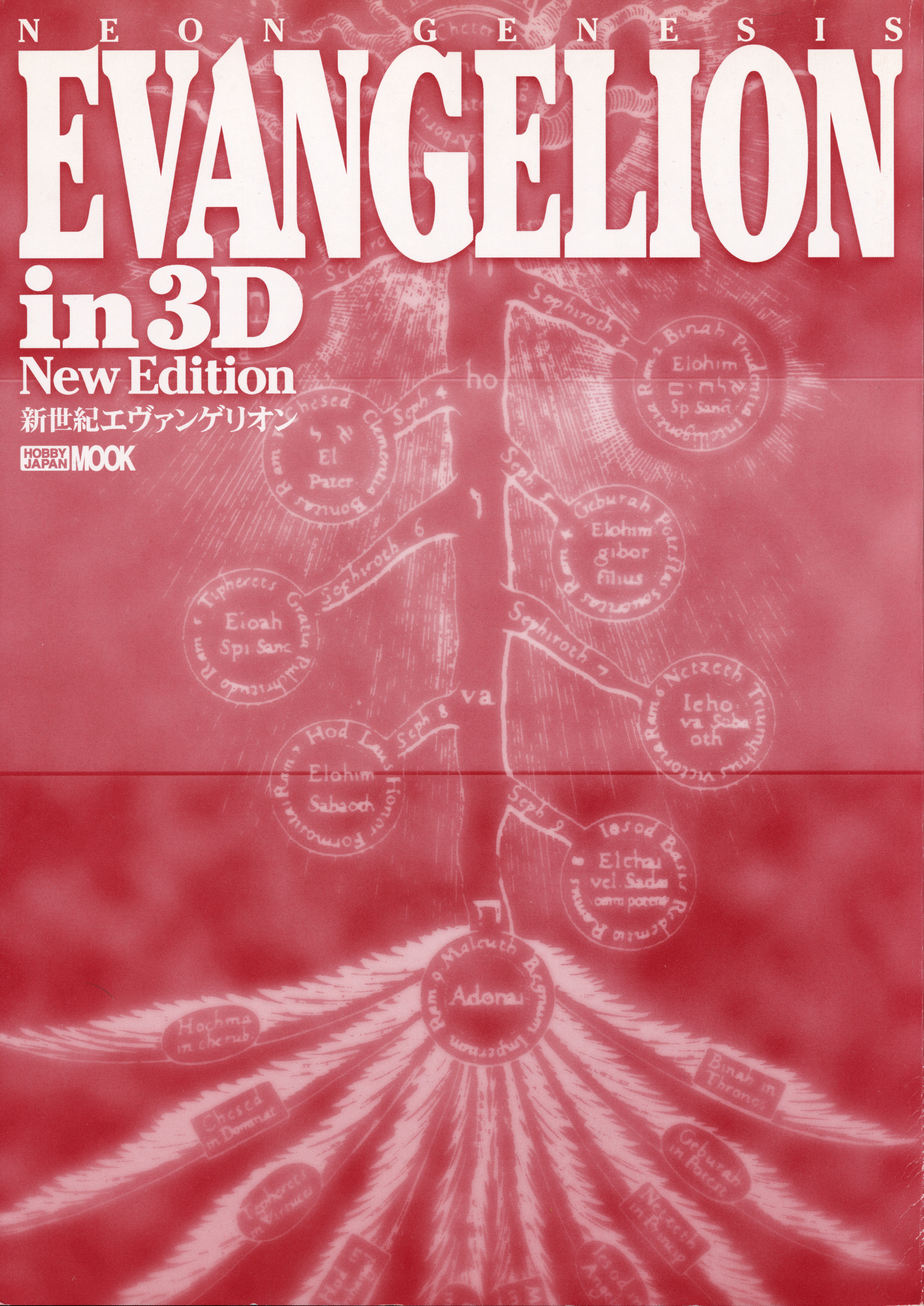
N E O N G E N E S I S

EVANGELION in 3D

New Edition

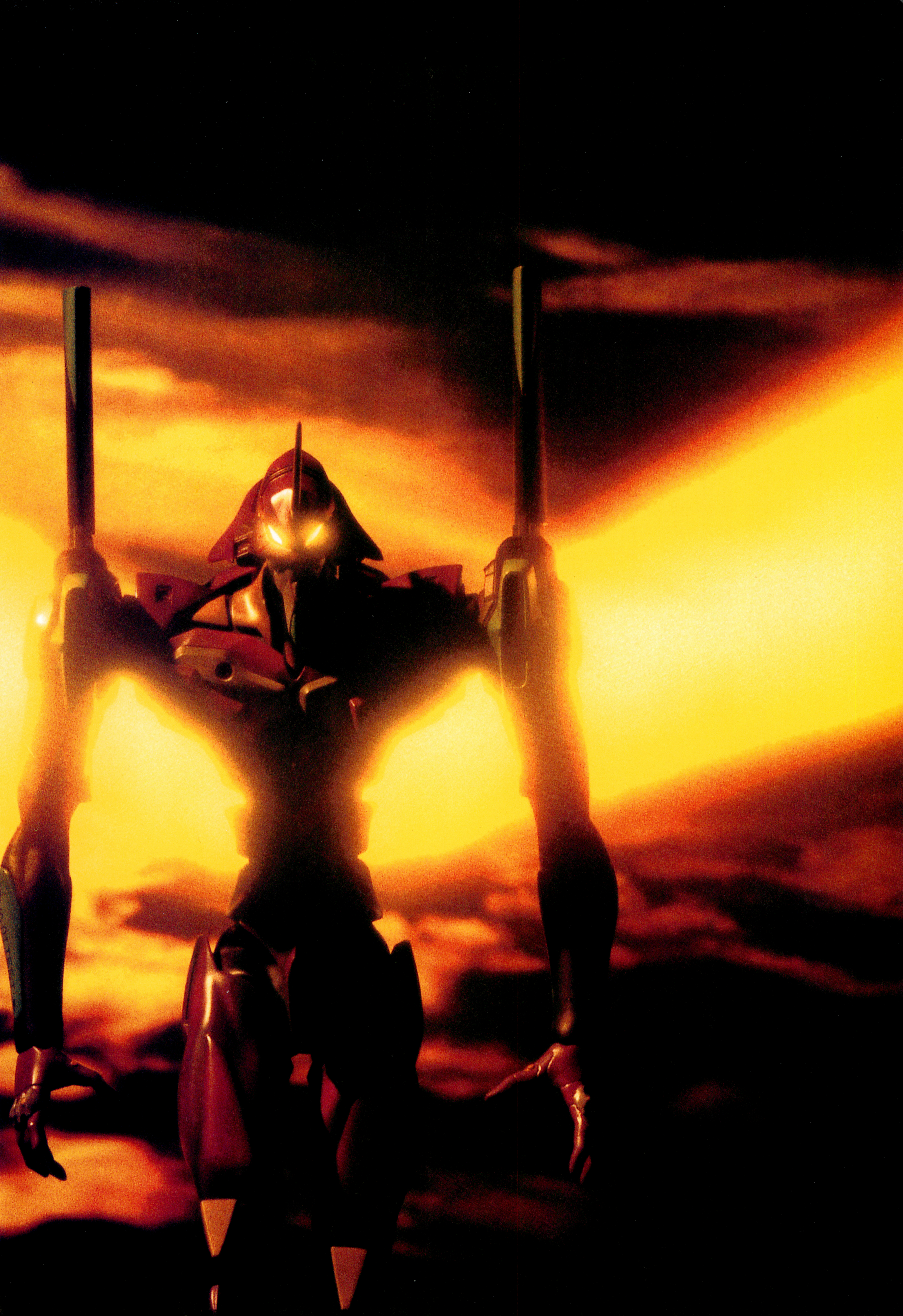
新世紀エヴァンゲリオン

HOBBY JAPAN MOOK





In the year 2015 A.D.
The whole humanity is on the edge of the survival.
Gigantic entities called “Angels” appear from somewhere mysteriously
and begun wielding the destructive powers upon the face of the earth.
They are unvanquishable against any mundane weapons made by human hands.
“Nerv”, the United-Nation’s special agency, created “Evangelion”,
an ultimate weapon against angels making it a likeness of a man.
The only hope for the entire human race lies in it.
Thus the story beguns…





NEON GENESIS EVANGELION in 3D
New Edition

[CONTENTS]

EVA-01
BANDAI Perfect Grade Modet • modeled by Masaki YONEYAMA

NEON GENESIS

EVANGELION in 3D

New Edition

CHAPTER I

the "Perfect Grade"

「究極のエヴァモデルを作る」。その想いから生まれたキット
は、"パーフェクトグレード"と名付けられた。第1章では、
このバンダイの大作キット"パーフェクトグレードモデル"に
スポットをあて、基礎から大規模な改造作例までを紹介する。

パーフェクトグレードを素組みする

STEP I

EVA-01

BANDAI Parfect Grade Model

　せっかくキットを買ってきても、箱につめたままにしておいては、非常にもったいない。やっぱりキットは組んでこそ花、である。しかも最近は、非常にキットのレベルが高くなってきている。何も最初から気合いを入れて、製作する必要はない。気楽な素組みでも充分楽しめるのだ。それに一度組み立ててみれば、キットの長所、短所も見えてくるというもの。本格的な改造に挑みたい、という人にとっても一度素組みしてみることをおすすめする。

　ここでは、パーフェクトグレードモデルを付属する組立説明書に、ほぼ従う形で組んでいく過程を見せている。パーフェクトグレードがどのような形でできあがっていくのかをご覧になってほしい。また、キットを組み立てる際の注意点にも触れているので、参考になれば幸いである。

エヴァンゲリオン初号機

バンダイ　パーフェクトグレードモデル



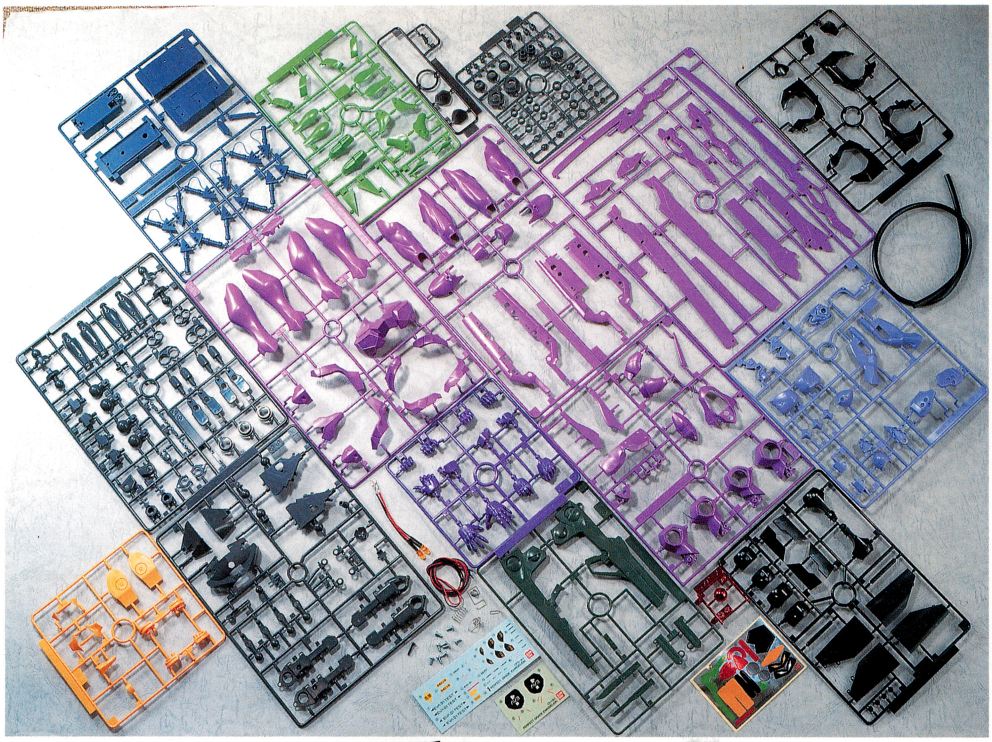
◀素組みと付属のシールだけでもここまでの形になる。塗装なしでも充分に映えるのがパーフェクトグレードである

組み立てを始める前に

いくら手軽な素組みといっても、実際の作業にとりかかる前にやっておくべきことはいろいろある。ある程度の道具をそろえておかないと、組み立てるときにいろいろ苦労をするだろうし、そもそもパーツが不足していたりすれば、組み立てること自体が不可能になりかねない。こういった事態を招かないためにも、事前のチェックは入念に行なっておくべきである。

●パーツ、付属品のチェックをする

まずやっておきたいのは、パーツの破損や不足のチェック。最近ではほとんどその心配がないとは言え、万が一ということもありうる。必ず調べておこう。気をつけたいのはパーツの紛失。不足をチェックしているうちに自分でパーツをなくしてしまうようなことは、くれぐれも避けたい。また、パーフェクトグレードモデルの場合、「初回生産版」が存在する。パーツ以外に特典グッズが付属するので、もし初回限定分を手に入れたら、こちらも不足がないかどうかチェックしておこう。



▲パーフェクトグレード用の全パーツ（ラバーパーツを除く）。ビス等の細かい部品もあるので、気をつけてチェックしよう



◀こちらはキット（初回生産分）の付属品。説明書（インスト）を初めとして、特典のカードなどが入っている。右の箱は、電飾用の金具などが収納されているもの。またラバーパーツはブリスターパックに入っている





▲初回生産分のキットの場合、パッケージの右上にその旨が明示されている

◀これは非常に珍しい例。右腕のラバーパーツが、パッケージに入っていない。こういった場合、レシートさえあれば買ったお店で取り替えてくれることが多い。捨てずに取っておこう

●道具の準備

説明書に従って組んでいく場合でも、ある程度の工具は揃えておいたほうがよいだろう。やはりランナーからパーツを手でむしり取ったりするのは、あまり美しくない。ここには、パーフェクトグレードモデルを組む際に必要&有効と思われる基本的な道具をいくつかあげておいた。





◀接着剤
一部接着が必要となるパーツがあるため、接着剤も用意しておこう。普通のプラモデル用接着剤でＯＫ



▲デザインナイフ
細かい部品を切り離したり、パーツからバリ等をきれいに取り除く際に使用する



▲ドライバー
パーフェクトグレードでは、一部パーツでビス止めを行なう。そのため＋ドライバーが必要となる。サイズ違いでネジ穴をつぶさないために、ドライバーセットを用意しておくのがベター

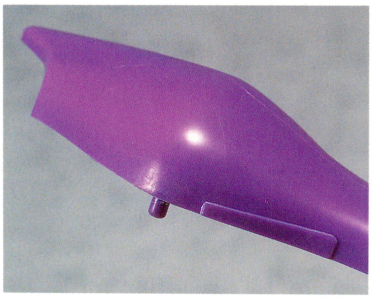


▶ニッパー
やはり、ランナーからパーツを切り離すのにはこの道具が一番有効である。模型用のものが市販されているので、それを使用する

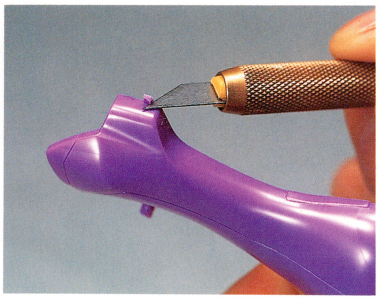
◀ドライヤー
パーフェクトグレードのセールスポイントの一つであるラバースーツ。これを着せるのには少々コツがいる。ドライヤーの熱でラバーを柔らかくするのも一つの手である

※基本工作（切断）の確認

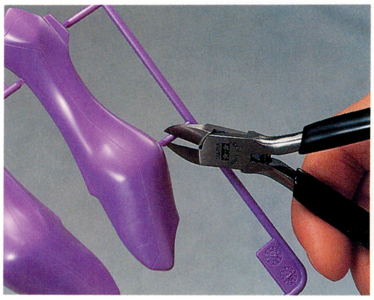
パチパチと素組んでいく場合、ほとんど問題となる作業はないはず。気をつけるのは、ランナーからの切り離しの時にパーツを傷つけることぐらいだろう。基本かもしれないが、再確認しておこう



▲きれいにパーツを切り離すことができた。さらにこだわるならば、紙やすりで磨いてやろう

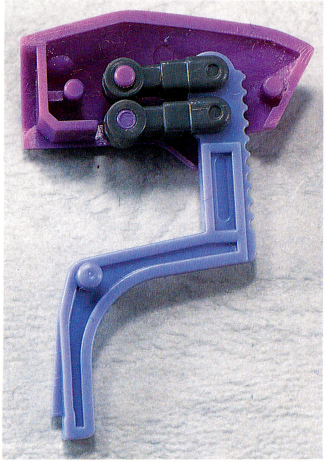


▲その後、カッターナイフやデザインナイフなどで切り残しをきれいに取り除いてやる

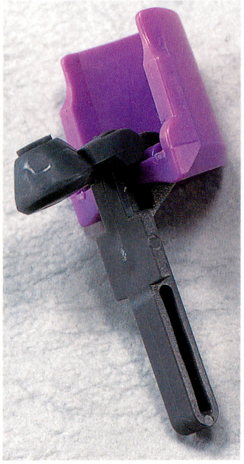


▲ランナーからパーツを切り離すときは、写真のように「余裕」を残して切り離す

この部分は細かい部分が多く、向きを間違えやすいものもあるので注意しよう。また胸部フレームは電飾が組込まれる場所だが、特別に難しい工作があるわけではない。普通に工作していけばＯＫだ。

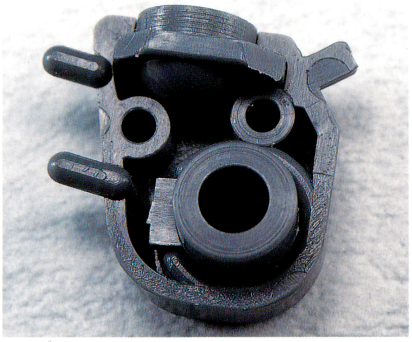


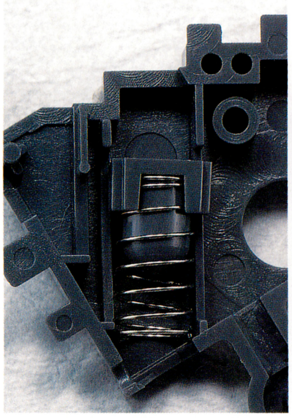
▲ハッチ後部。これも写真のようになっていれば、正しい位置関係ではめ込まれている



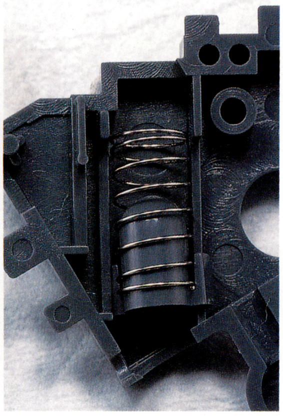
▲ハッチ前部は、Ｃ１－８、Ｊ－19、Ｋ－４の３パーツで組み立てる。写真のような位置関係ならＯＫだ

▶首の基部。Ｊ－８にＰＣ－ＮとＰＣ－Ｏをはめ込んだところ。特にＰＣ－Ｎの向きには気をつけること

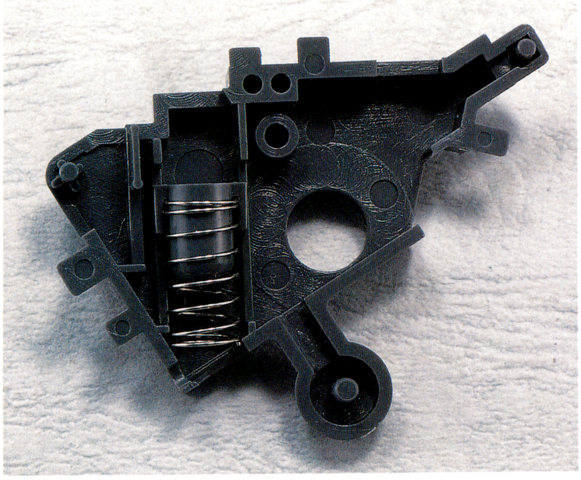




▲これは、Ｋ－５の表と裏が逆である



▲エントリープラグ排出ギミック用のスプリングとＫ－５の位置関係には気を配ろう。これはスプリングとＫ－５が上下逆になっている



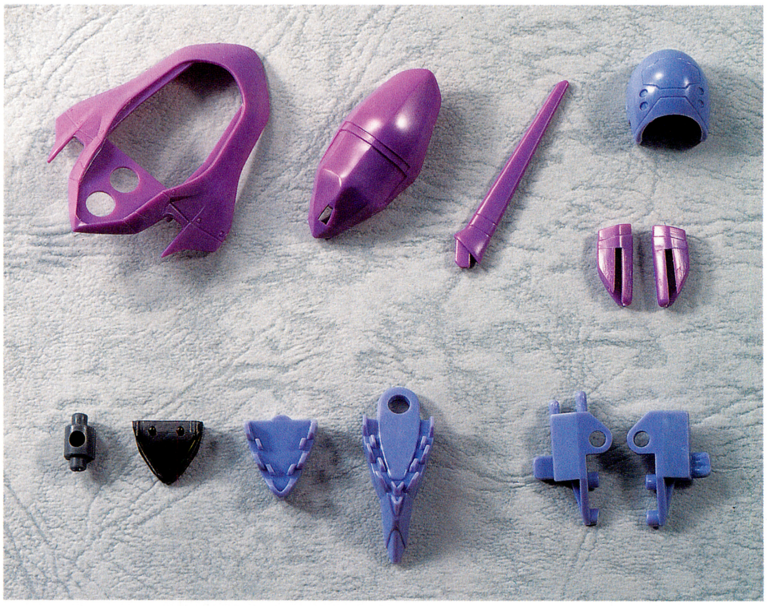
▲これが正しい位置関係でパーツをセットしたもの

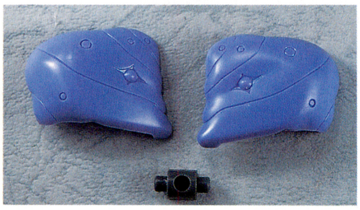
実際に組み立ててみる。

さて、ここからは実際にパーフェクトグレードモデルが組み上がっていく様子を写真で追っている。組み立ての際に気をつけたい場所もできるだけ紹介したので役立ててほしい。各部の作業は一部を除き、基本的に「フレームの組み立て」→「ラバーを着せる」→「外装をとりつける」という流れで進んでいる。説明では、パーツを“Ａ－１”のように番号で示している場合がある。この番号は製品の部品番号と同じなので、組立説明書を参考にするとなおわかりやすくなるはず。それでは組みたてていこう。

■頭部を組み立てる

頭部は間違えやすいパーツや難しいところもなく、組みやすい場所だ。まずはここから組み立ててみてはどうだろうか。





［頭部(素体)用パーツ］
・Ｄパーツ
３、４

・ポリキャップ(ＰＣ)
Ｅ

［頭部用パーツ］
・Ｃ１パーツ
９、10、13、14、15

・Ｄパーツ
11、12、13、14、15

・ポリキャップ(ＰＣ)
Ｅ

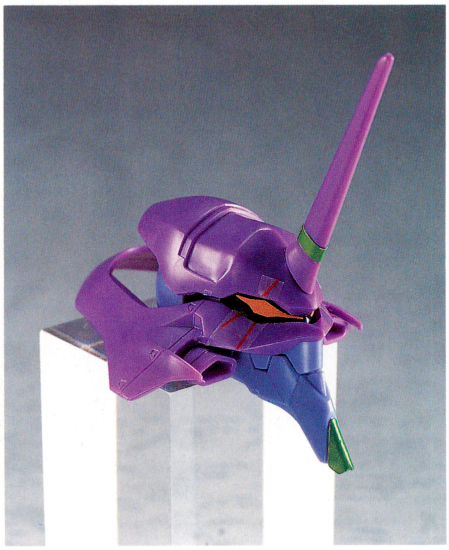


▲頭の上部、上あご、下あごと、特に難しくなく組めるはず

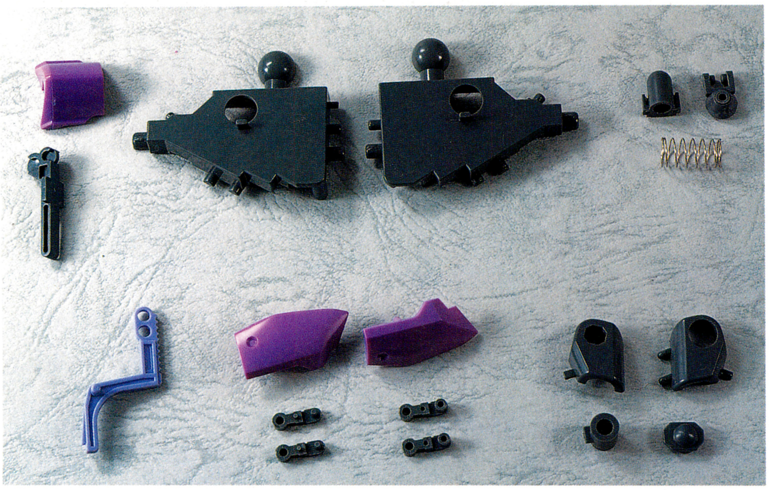
▶頭部完成(シールも貼っている)。この状態では下あごが固定されていないので、紛失しないよう注意すること

▼素体の場合もポリキャップを入れ２パーツをあわせるだけと、非常に簡単





■ハッチ部分、胸部フレームを組み立てる



[ハッチ部分用パーツ]
・Bパーツ
1、2
・C1パーツ
8

・Dパーツ
8

・Jパーツ
17、18、19

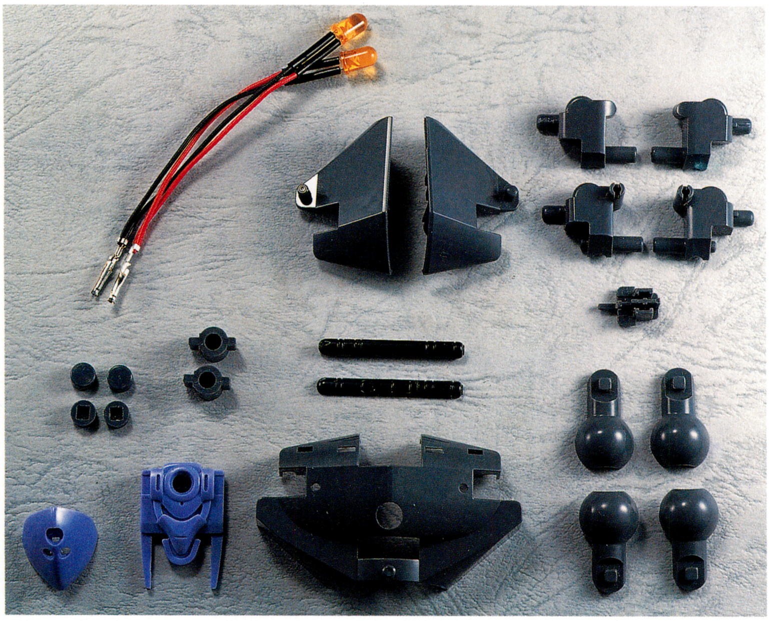
・Kパーツ
4、5、9、10

・ポリキャップ(PC)
N、O

・その他
スプリング



▲完成直前。首の基部、ハッチの前後、スプリングをこの位置関係でセットする



[胸部フレーム用パーツ]
・Dパーツ
6、7

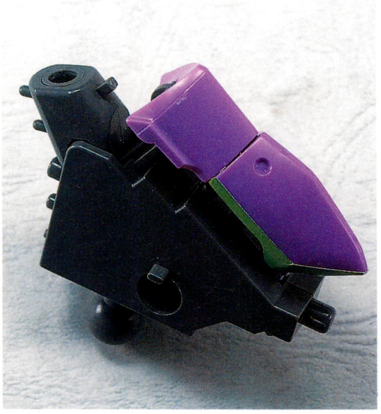
・Eパーツ
6、7

・Jパーツ
9、10、11、12、13

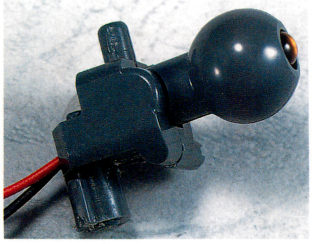
・Kパーツ
1、2、3、6

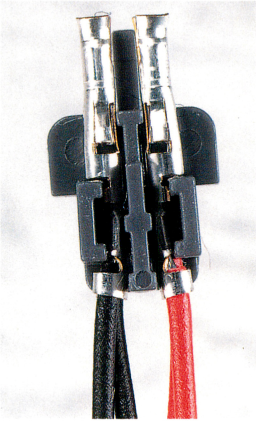
・ポリキャップ(PC)
D、P

・その他
発光ダイオード(LED)



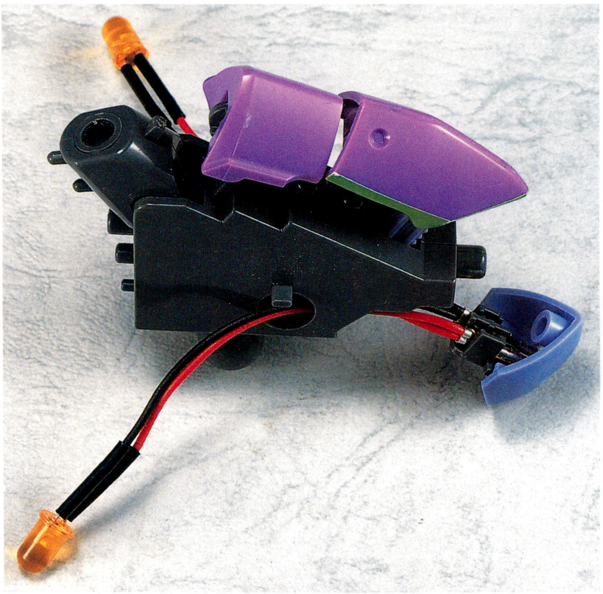
▲完成したハッチ部分





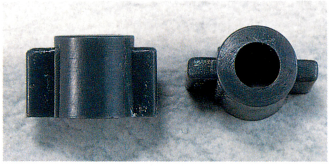
▶LEDからのリード線の先はパーツK−6でまとめる。写真の方向で見て赤いリード線が右にくるようにすること

◀肩基部にLEDを組み込んだところ。組み込み自体は特に難しくない。問題となるのは、脇の部分につけるポリキャップ、PC−Dである



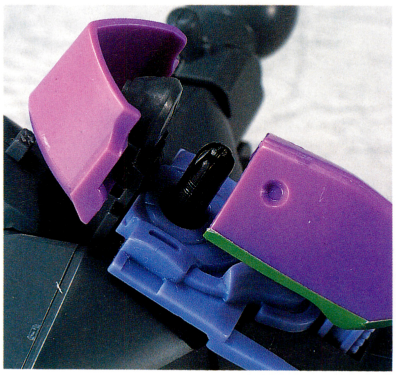
▲ママからは胸フレームの組みたて。まず先程製作したハッチ部分にLEDを通す

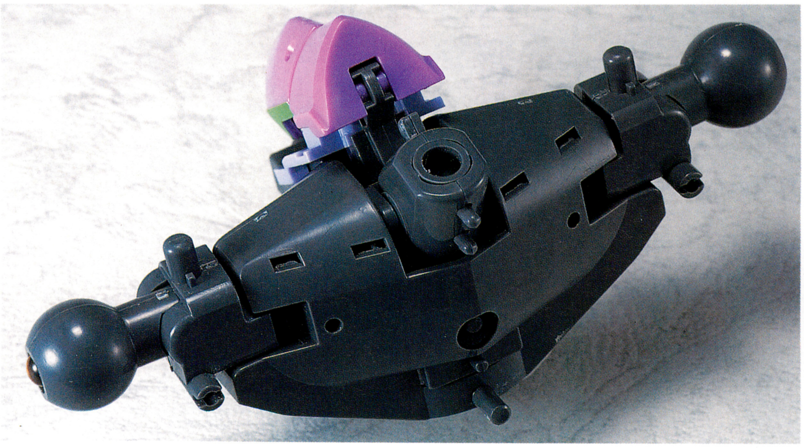
▶PC−Dは、前後上下を正しくはめなければいけないという厄介な部品である。写真の右方向が胴体の前にくるようにさしこもう。上下方向は、写真左側の形にあわせること



▶胸部フレームの完成。基本的には先に作っておいたハッチ部分をK−1、2、3のパーツで挟み込むだけなので、作業時間も短い

▶エントリープラグを差し込むところ





■アンビリカル・ケーブルとバッテリーコンテナを組み立てる

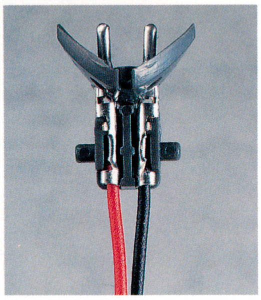
ここで本体から少し離れて、電飾関係を組み立ててみよう。パーフェクトグレードモデルには金属部品がいくつか含まれているが、そのほとんどはこの部分で使用する。

[アンビリカル・ケーブル用パーツ]
・Dパーツ
9、10

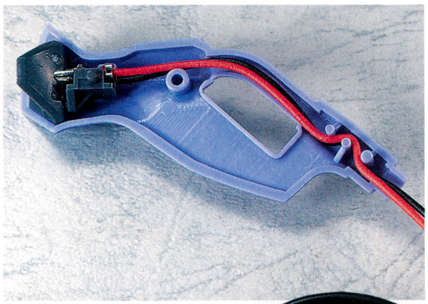
・Kパーツ
11、18、19

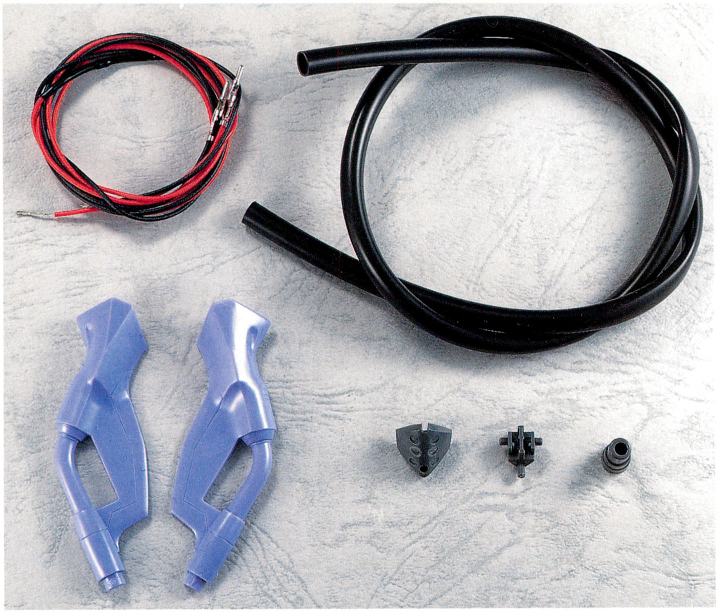
・その他
リード線(赤・黒)、ビニールチューブ

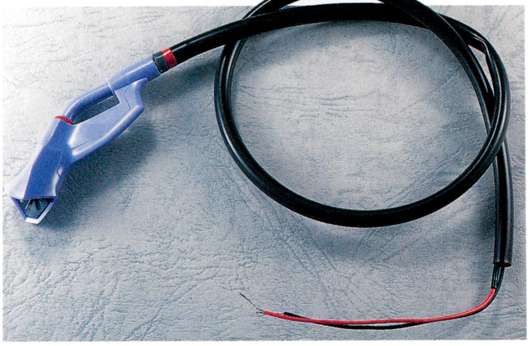
▶リード線の電極部分をK－19でまとめたところ。この方向で見たときに黒いリード線が右にくるように



▼電源プラグの断面図。部品D－9にはリード線をはさむピンがついているので、写真のようにはさんでおく

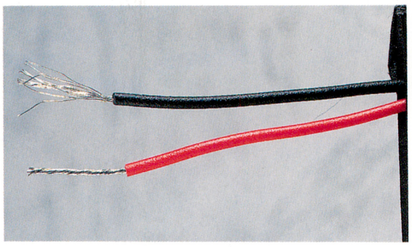




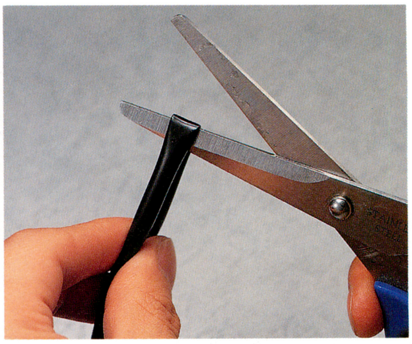


◀アンビリカル・ケーブルの完成

▶付属するビニールチューブは少し長いので切断する。説明書の指示は45cmである

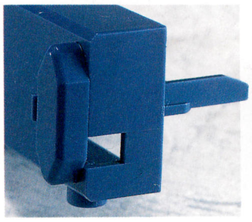


▲リード線の先は、ねじってまとめておく



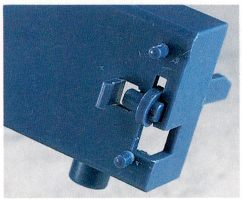
[バッテリーコンテナ用パーツ]
1、2、3、4、5、6、7、8、9、10

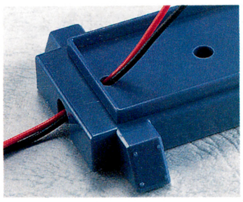
・その他
電池金具(A・B・C)、ビス(短)



▲次にスイッチカバー(O－5)を取り付ける

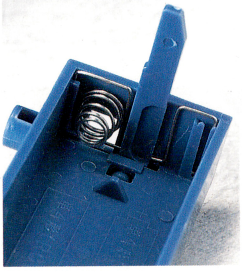
▼電池BOXのスイッチ部分を組み立てる。まず、O－1にスイッチバーであるO－6を取り付ける

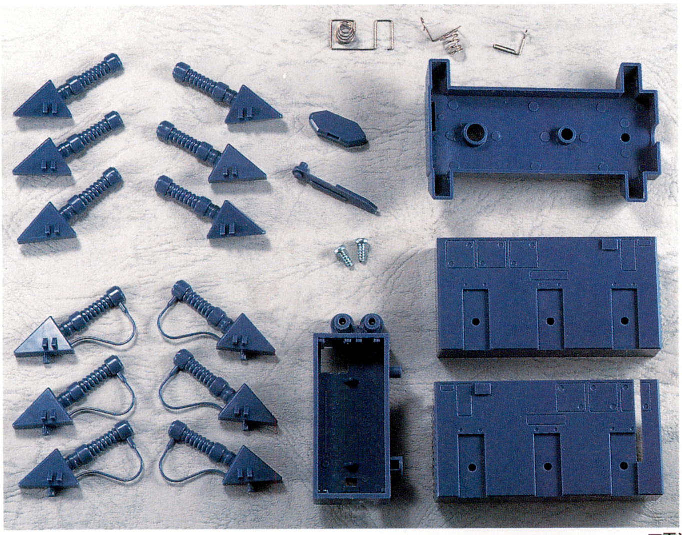




▲リード線の先にも電池金具を取り付けるが、その前に電池BOXの土台(O－2)の穴に線を通しておく。抜けを防止するには、説明書の指示のように穴の近くでリード線に結び目を作っておく

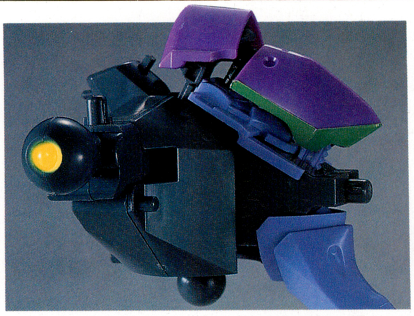
▼最後に電池金具Aを取り付けて、スイッチ部分は完成する





※点灯テストをしよう！

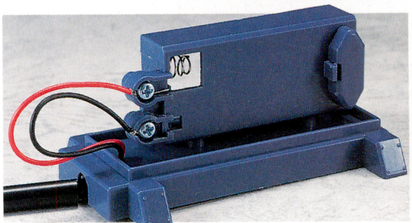
胸部フレームとアンビリカルケーブル、バッテリーコンテナが組み上がったところで、LEDの点灯テストを行なっておこう。電池金具等が正しく配置されているかを確認するのである。



▲テストはいたって簡単で、電源プラグを胸部フレームに差し込み、スイッチを入れてやればよい。部品の配置、結線、電池の＋－等が正しければこのようにLEDが点灯するはず



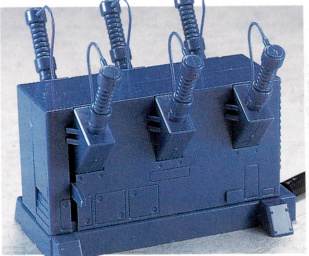
▶LEDを発光させるには、単4型乾電池が2本必要となる



▼電池金具Bはリード線赤に、電池金具Cはリード線黒に取り付けることに注意

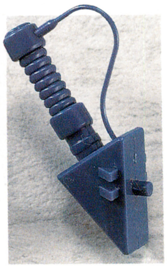


▲ビスを使って、リード線を付き電池金具を取り付ければ電池BOX部分は完成

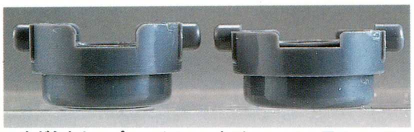


▶コンテナ外側に取り付けるパーツの組み立ては難しくない。ただし、非常に折れやすい部品なので、その点に注意

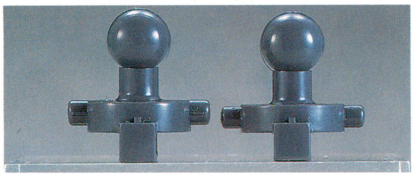
◀バッテリーコンテナ完成



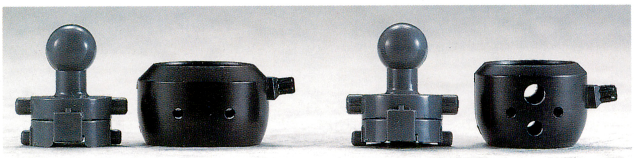
■腰部フレームを組み立てる



▲まぎらわしいパーツその1。左がフレームA用のJ－36。右がB用のJ－35である
▼まぎらわしいパーツその2。左がフレームA用のJ－2＋J－7。右がB用のJ－1＋J－8



▼これも左がフレームA用、右がB用である。その1、その2にA用はE－14＋E－15、B用（正確にはAとBの接続用）にはE－16＋E－17が加わっている

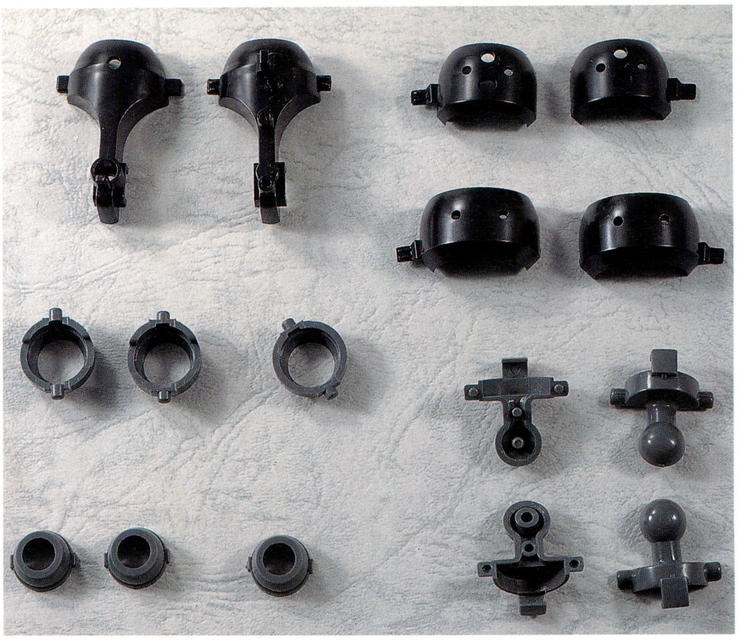


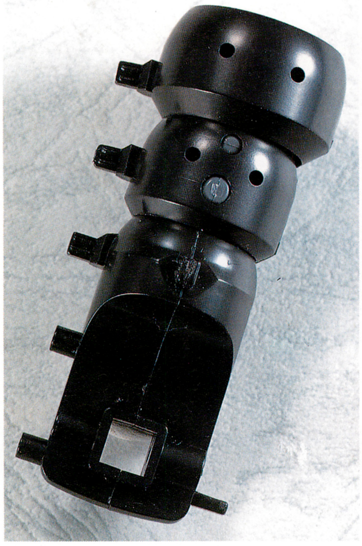
腰部のフレームは、背中と腰にあたるフレームAとフレームB、股間にあたるフレームCの3ブロックからできている。非常に形がまぎらわしいパーツが多いので、その点に特に気をつけたいところだ。

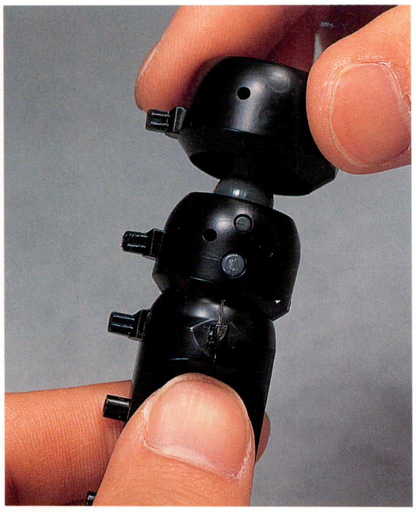
[腰部フレーム使用パーツ]
・Eパーツ
8、9、14、15、16、17

・Jパーツ
1、2、7、8、34、35、36

・ポリキャップ（PC）
B

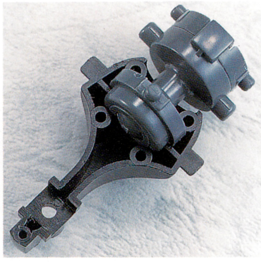


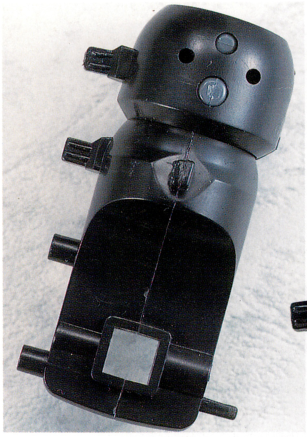




▲フレームAは最後にはめ込む
◀腰部フレームの完成

▶股間にあたるフレームCを組むときには、あらかじめフレームBを組み込んでおく必要がある。後からははめられないので注意
▼フレイムB＋Cが完成



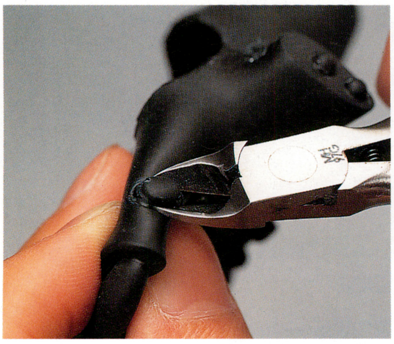




▶フレームAは独立して組み立てる

※ラバーパーツの不要部分を切り取る

内部フレームを組み込むためのラバーパーツは、パーフェクトグレードモデルの特徴的なパーツだが、そのままではフレームが組み込めない。組み込むためには不要な部分を取り除く必要がある。ここではその切除作業のやり方を紹介する。

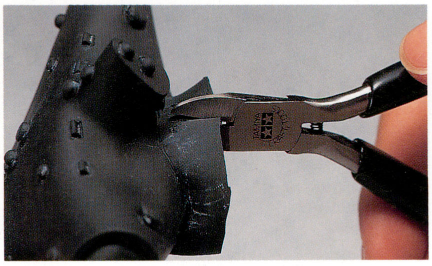


▲不要部分が小さいのならば、写真のように一気に切ってもよい
▼切除後。なお、この作業にはニッパーが一番向いているようだ。かなり小さなものでも簡単かつきれいに切り取れる

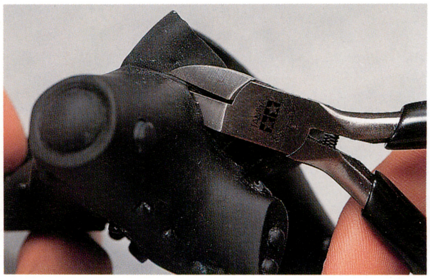




▲このように切除できれば成功だ



▲不要部分が大きなものの場合、このように切れ目を入れて…
▼ラインにそって切っていく。軟らかい素材なので、さくさく切れるはず



■ボディを完成させる

さて、いよいよ胴体部分の完成である。といってもすでに組み上がっている胸部と腰部のフレームを組み込み、外装を取り付けるだけなので、工程的にはそれほど大変ではない。問題となるのは、一部の部品の取り付けとやはりラバーパーツの着せ方になるだろう。



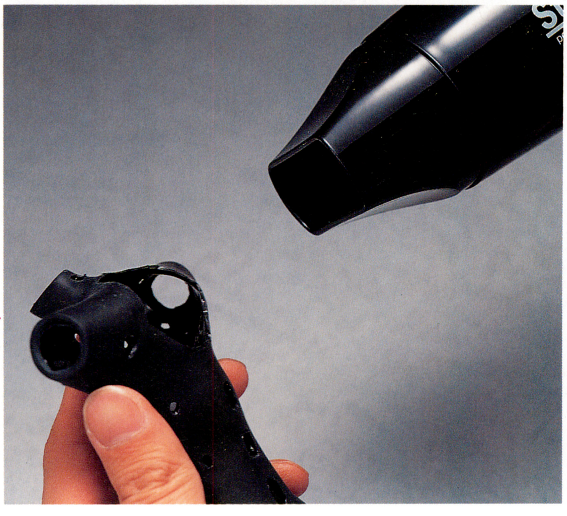


▲まず腰部フレームを入れる

▶ボディ用ラバーパーツで切り取る不要箇所は45個ある。白い部分が不要なところ



▼ドライヤーの熱でラバーパーツを軟らかくして、フレームを入れやすくする。他にも説明書にある通り、グリスやシッカロールなどの潤滑剤をフレームに塗る方法が考えられる



[ボディ(外装含)用パーツ]

・Bパーツ
7、8、9、10、11、14、16

・C１パーツ
7

・Dパーツ
5、16、17

・Gパーツ
1、2、3、4、5、6

・Jパーツ
15

・Nパーツ
7

・WA２パーツ
1（※N－7との選択）

・その他
ラバーパーツ(ボディ用)



▲注意1。頭部をとりつける部品J－15は、胸部フレームをラバーに入れる前につける



▲注意2。首後ろの外装G－1は、写真のように上下正しく取りつける





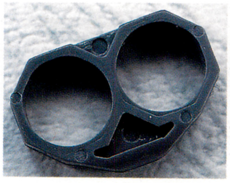
▲胸部パーツを組み込んだところ
◀外装を取りつけてボディ部分が完成。なお、胸の外装は一番最後に取りつけること

■腕を組み立せる

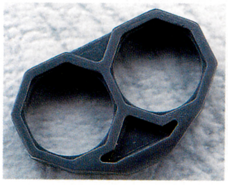
次は両腕の組み立てに入る。ここでは、フレームと外装の組み立てを分けて説明している。なお、一部の部品の形状を除いて両腕の組み立ての手順は共通なので、片腕分を使っての説明となっている。

●腕フレーム

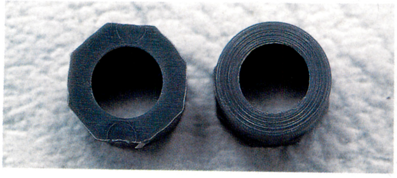
▶ヒジのパーツJ－22(両腕共通)は、内と外で多少形が違う。この写真のように穴のフチが丸いのが腕の外側



▶フチが八角形のほうが内側を向く



▼J－22にはめる、PC－Iにも内側と外側があり…



▶考えなしにはめ込むとこのようなことに



▼正しくはこの形になる

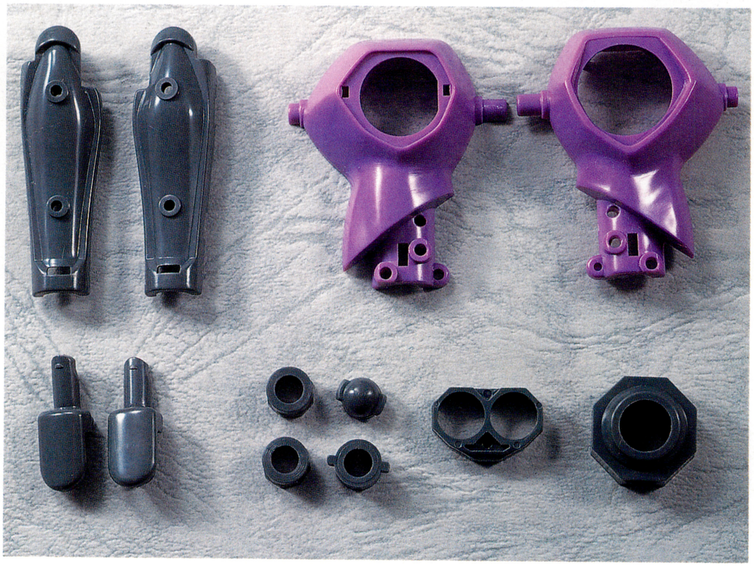




[右腕フレーム用パーツ]
・C1パーツ
1、4

・Jパーツ
3、6、22、25、26

・ポリキャップ(PC)
C、I、J、L



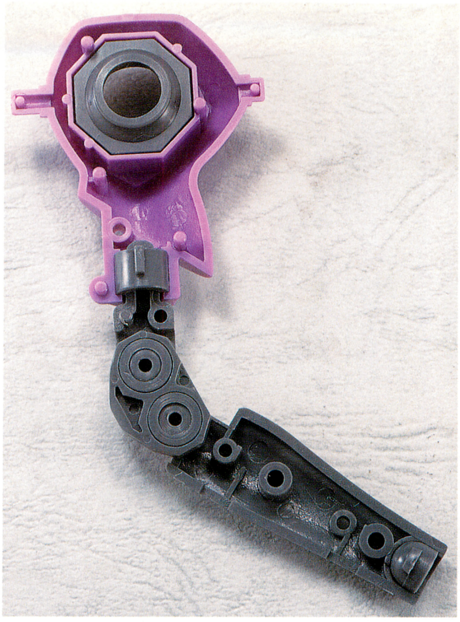
[左腕フレーム用パーツ]
・C1パーツ
2、3

・Jパーツ
4、5、22、25、26

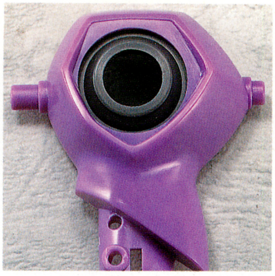
・ポリキャップ(PC)
C、I、J、L



▲腕フレームの完成



▲上腕と前腕を組み合わせたところ



▲上腕内側のパーツC1－4（右腕の場合）とPC－Cの組み合わせにも注意。これは間違った形だ



▲正しくはめるとこのような形に見える

●腕の完成



・Iパーツ
2、3



［腕外装用（両腕分）パーツ］
・C1パーツ
5、6

・Fパーツ
1、2、3、4、5、6

・その他
ラバーパーツ（右腕用、左腕用）
・Iパーツ2、3



▲右腕と左腕用を見分けるためにラバーパーツには印がついている。線が1本（左側）が左腕用、2本（右側）が右腕用である。ただし印は切除する部分についているので、気をつけること

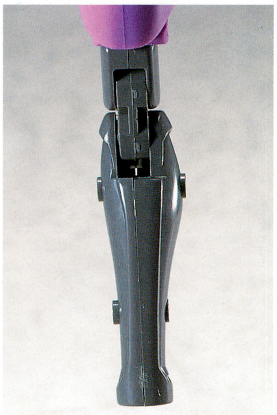


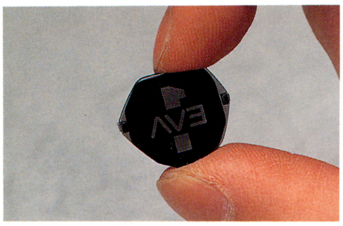
▲両腕の切除部分は各13ヵ所ずつ



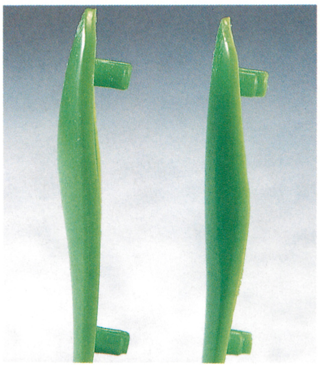
▶見分ける方法はもう一つある。ご覧のように腕のフレームは外側と内側でふくらみ具合が違い。写真の左腕の場合、ふくらみの大きい右側が外側となる

◀そのため、ラバーパーツも外側にあたるほうのふくらみ具合が大きい。これは利用して見分けよう





▶外装部分で気をつけるパーツは前腕用のＦ－５とＦ－６ともに両腕共通）。写真左側のＦ－５は腕の外側用なので、ふくらみが大きい
◀肩クリアパーツ（Ｉ－２、３）にシールを貼る場合、肩に取りつける前に裏側から貼っておく
▼両腕の完成





▲不要部分を切除した腕のラバーパーツ



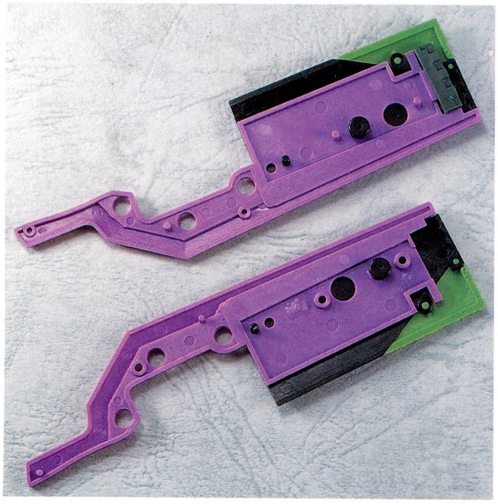


▲腕の部分は、ひっかかりもなく比較的簡単にラバーパーツに入れられる場所だ

■上半身を完成させる

ここでは武器庫を含めた両肩を製作、すでに完成済みの両腕と頭部を胴体に取りつけて、一気に上半身が完成する段階までもっていく。ここまでくると、大きなパーツの組み合わせといった感じとなり、作業の流れもスムーズに進んでいく。

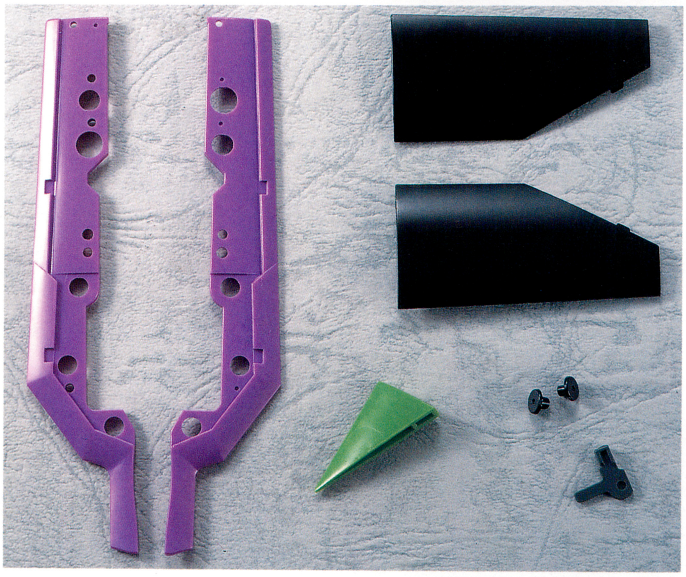
●肩の武器庫を作る



▲肩武器庫の組立は、カバーにピン（Ｅ－３）で各部品をとめていくという簡単なもの。これは右肩のものだが、あとは両側をあわせるだけで完成する



▲右肩武器庫の完成

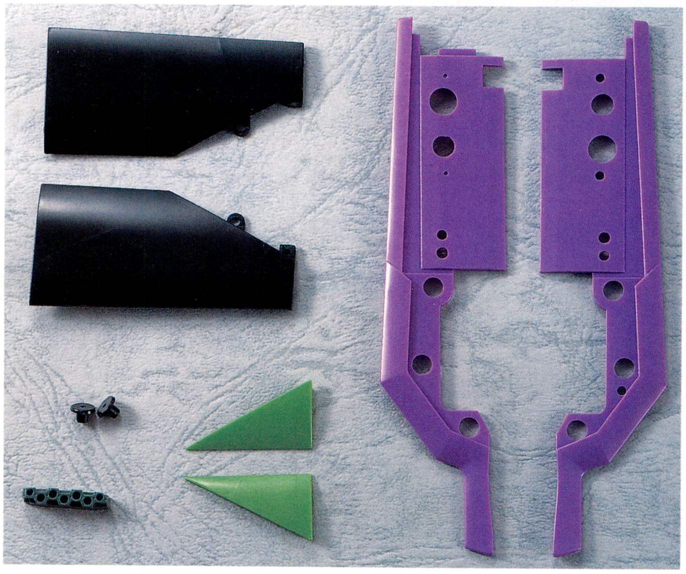


［右肩武器庫用パーツ］
・Ａパーツ
３、４

・Ｅパーツ
２、３、５

・Ｆパーツ
８、９

・Ｈパーツ
５



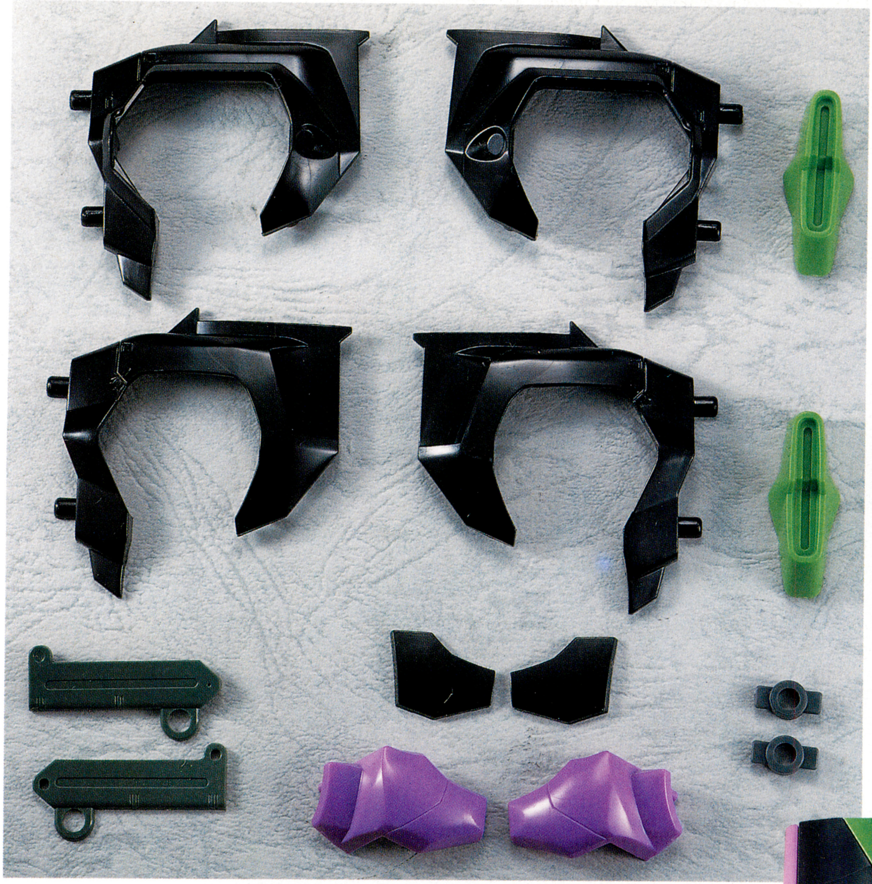
［左肩武器庫用パーツ］
・Ａパーツ
１、２

・Ｅパーツ
１、３、４

・Ｆパーツ
10

・Ｊパーツ
16

●両肩及び、上半身の完成



[両肩・上半身用パーツ]
・C１パーツ
11、12

・Fパーツ
7

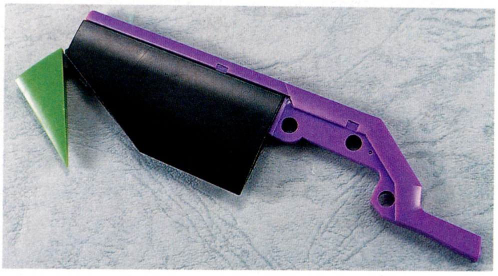
・Nパーツ
1、2、3、4、5、6

・Hパーツ
3、4

・ポリキャップ（PC）
K

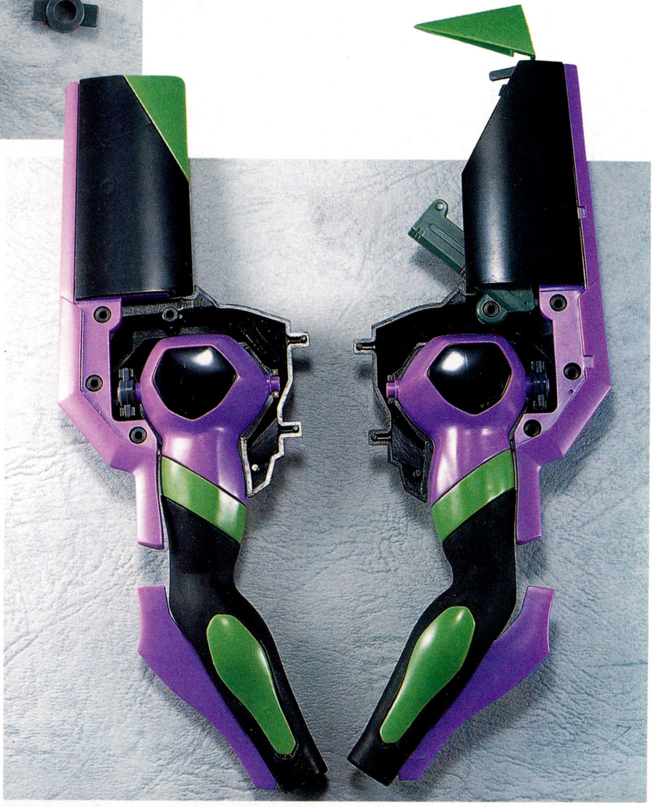


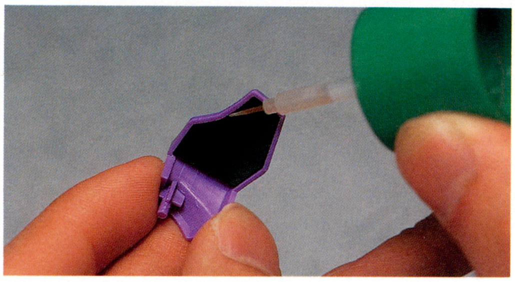
▲左肩の武器庫も一部のパーツの違いこそあれ、右側と同じ組み方である



▲左肩武器庫の完成

▼まずは両肩を完成させる、といっても腕と武器庫を肩のパーツではさみこむだけなので非常に簡単。左肩のナイフラック（H－３＋H－４）をつけ忘れないように注意





▲胸カバー用パーツ（C１－11とC１－12）と裏打ち用パーツ（N－５とN－6）は接着が必要である。写真は接着剤の流し込みで接着を行なっている

▼最後に頭部と胸カバーを取りつけて上半身が完成する





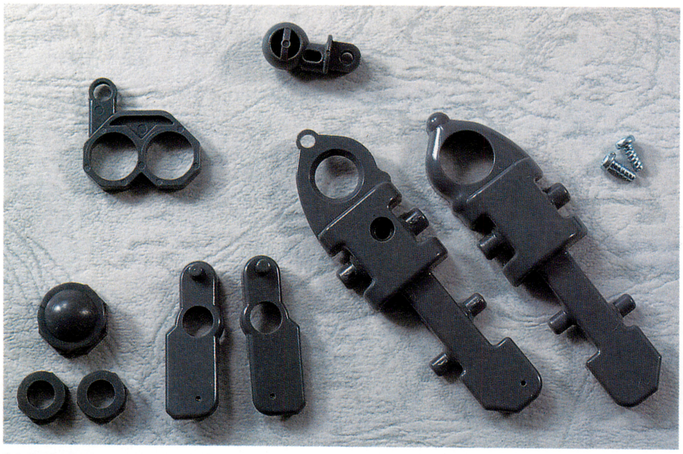
▲両腕を胴体にとりつけたところ



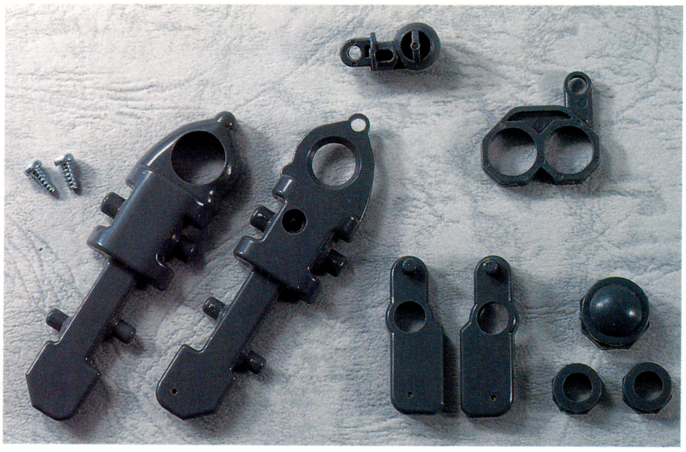
▲肩を含めた両腕が完成

■脚部を作る

ここからは下半身の要、脚部を製作していく。ビス止めを多用する場所であり、製作手順をきちんとおさえておかねばならない。脚モモのフレーム→足首→完成という流れで作業を見ていくことにする。またここも片脚分の作業を見ていく。

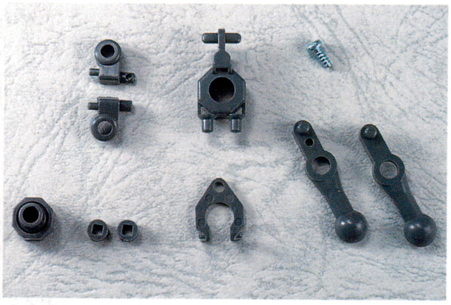


[右脚モモフレーム用パーツ]
・Jパーツ
24、27、30
・Kパーツ
7、22、23
・ポリキャップ(PC)
H、M
・その他
ビス(短)



[右足首フレーム用パーツ]
・Jパーツ
31、32
・Kパーツ
12、13、14、15
・ポリキャップ(PC)
A、F
・その他
ビス(短)





[右脚外装用パーツ]
・Bパーツ
4、5

・Eパーツ
12、13

・Fパーツ
11、12、15

・ポリキャップ(PC)
G

・その他
ラバーパーツ
(ヒザ用、足首用)

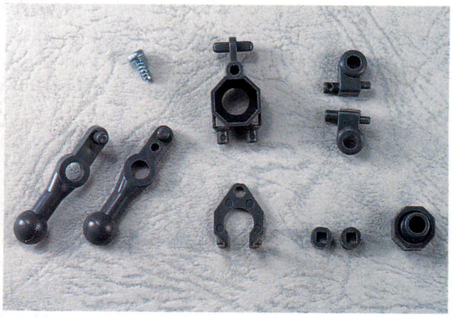
[左足首フレーム用パーツ]
・Jパーツ
31、32

・Kパーツ
12、13、16、17

・ポリキャップ(PC)
A、F

・その他
ビス(短)





[左脚外装用パーツ]
・Bパーツ
3、6

・Eパーツ
10、11

・Fパーツ
13、14、15

・ポリキャップ(PC)
G

・その他
ラバーパーツ
(ヒザ用、足首用)

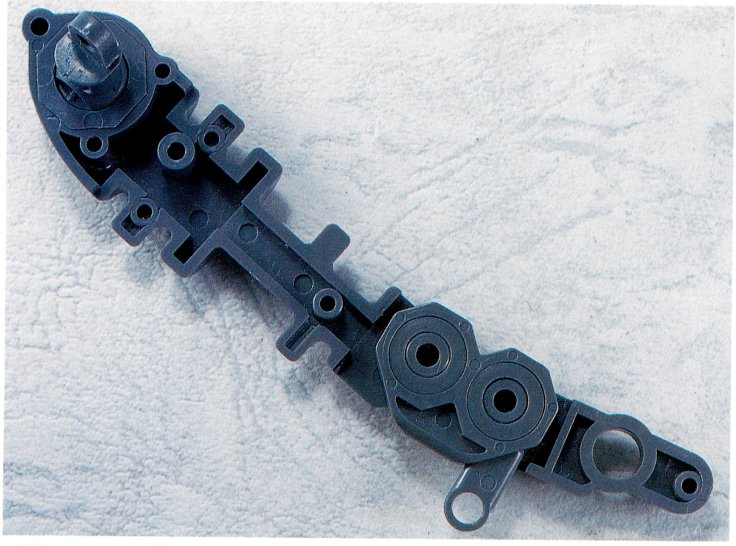
[左足首フレーム用パーツ]
・Jパーツ
31、32

・Kパーツ
12、13、16、17

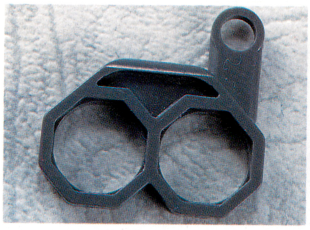
・ポリキャップ(PC)
A、F

・その他
ビス(短)

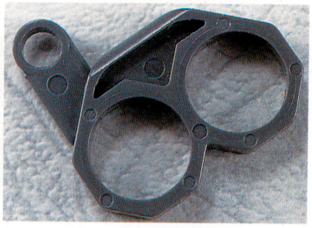
●モモフレーム



▲右脚モモフレームの断面。この後ビス止めを行なうので、きちんとパーツが配置されているかをしっかり確認する



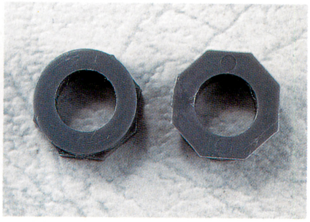
▲こちら側が脚の外側を向く



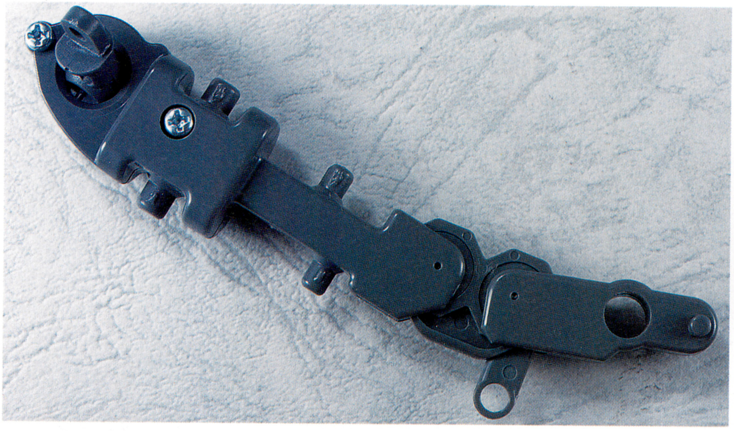
▲ヒザの関節パーツ(写真は右脚用J－24)にポリキャップをはめるときは、ヒジの時と同じようにパーツの向きに注意をする。写真は脚の内側を向くほうである



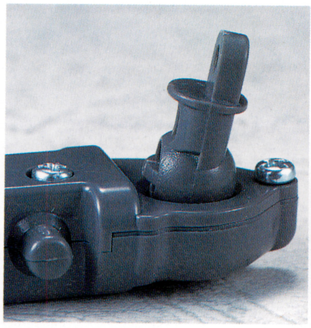
▲左のポリキャップが、間違った方向で入れてしまったほうである



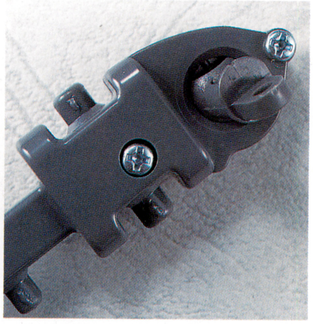
▲ポリキャップ(PC－M)。フチの一方が円形、もう一方は八角形となっている。これをヒザ関節の穴のフチの形に合わせる



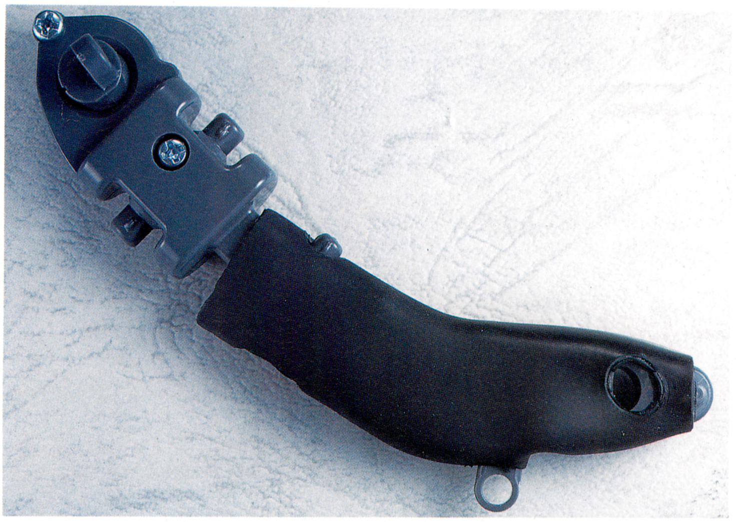
◀モモフレームの完成



▲このような状況に陥る。こうなるともう一度ビスを外すしかない



▲特にモモ関節パーツ(右脚の場合K－7)には気をつけること。ビス止めの前にきちんと入れておかないと…



◀ラバーパーツをフレームに被せる



▲不要部分を切除したヒザ用ラバーパーツ



▲ヒザ用ラバーパーツの切除部分は各７ヵ所

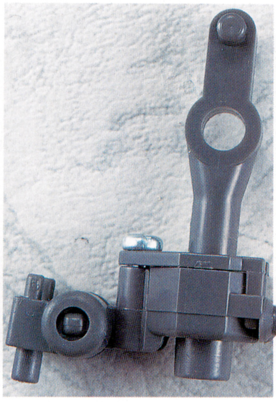
●足首



▲切除したもの



▲足首用ラバーパーツで切除する不要部分は各９ヵ所



◀足首フレームを構成するパーツは少ない。ビス止めが必要だが、サクッと組める

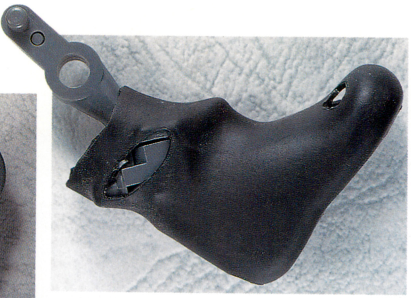
●脚部の完成



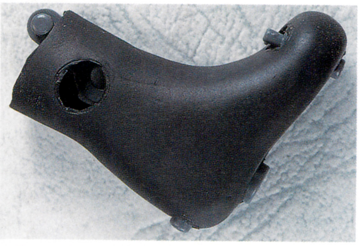


▲モモフレームと足首が完成しているため。脚全体の組み立ては非常に簡単。写真のように部品を配置してはさみこむだけである

◀脚部が完成



▲足首は曲がっており、ひっかかる部分もあるため、非常にラバーパーツが着せにくい。破らないように気をつけること



▲ラバーパーツを被せたところ

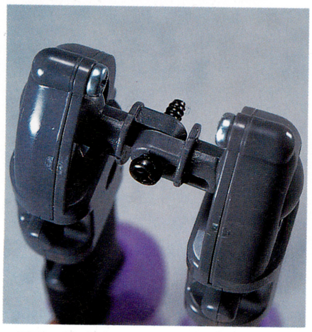


▲ここからは外装をつけていく。まず最初につま先のA－7とかかとのG－9＋G－10を先にはめる（右足首の場合）。こうしないと次のパーツがはめられない

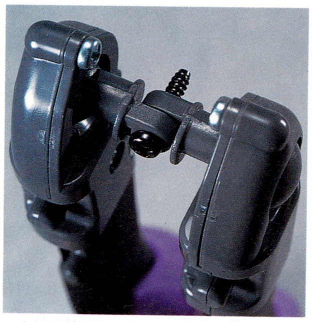


▲残りのパーツをはめて足首が完成する

■下半身を完成させる



▲両足の股間軸をビス止めする際には、写真のように左脚が前になるようにすること



▲右脚の軸が前になっているのは誤り



脚部をボディにとりつけて下半身が完成する。いよいよ完成が見えてきた感じである。ここで注意したいのは股関節の軸。ビス止めを行なうのだが、ラバーパーツの中の見えない部分での作業となる。事前にパーツの組み合わせを確認しておく必要がある。

［下半身用パーツ］
・Aパーツ
8、9、10、11

・Bパーツ
12、13、15

・その他
ビス（長）

■装備類を組み立てる

本体は完成目前だが、その前に武器や手首などを組み立てておこう。といっても、そのほとんどが、切り離すだけの一体成型であったり、単純な組み立てで済むものである。しかし一部接着を必要とするものもある。チェックしておこう。



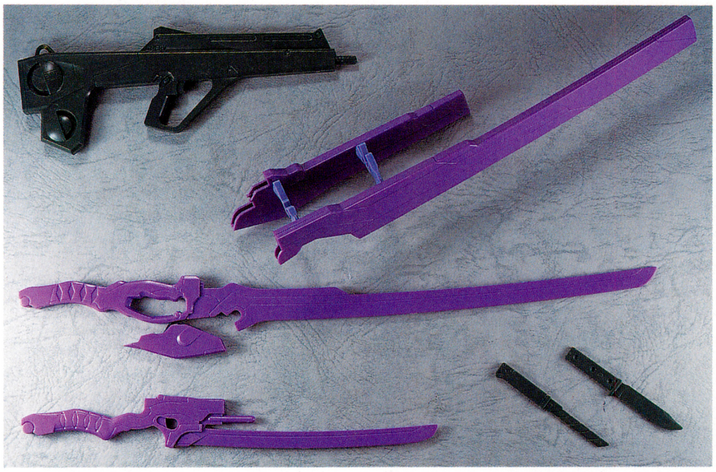


[武器用パーツ]
・Hパーツ
1、2、6、7

・Jパーツ
33

・Mパーツ
1、2、3、4、7、8

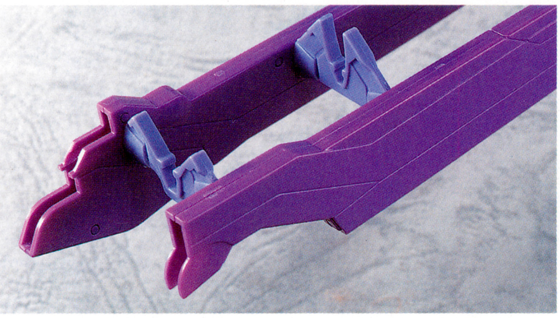
[手首用パーツ]
・Lパーツ
1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、11、12



▶武器を組んでみたところ。いずれも簡単な組み立てて済む。なかにはプログナイフのように切り離すだけで良いものも



▲パレットライフルに手首（L5＋L11）を付ける際にも接着が必要となる



▲2つの剣は手に持たせるか、写真のようにソードパレットにするかを選択する。いずれも接着が必要となるので、一度選択したら変更がきかない。注意すること



▲両脚をビス止めしたところ



▲そして外装を取りつける。これで下半身が完成、そして全身もほぼ完成した

■完成!!

ついに完成である。素組みとはいえ、パーフェクトグレードモデルが見事に形となったのである。

さて、ここまで完成までの道のりを追ってきたわけだが、いかがだっただろうか。「究極のエヴァモデル」と銘うたれ、内部フレーム＋ラバーパーツ、ビス止めもあり、と聞くとなにやら難しいキットとのイメージを持つかもしれないが、その組み方を見ていけば決してそんなことはないとわかるはず。「究極のエヴァ」を目指しながらも、組立方法にも充分配慮されているのだ。確かに難しい部分もある。しかし、それは注意深く作業すれば誰でも乗り越えられるものである。

さあ、あなたもパーフェクトグレードを組んでみよう！



STEP Ⅱ

“作例を参考にする”





▲グンゼ産業のエヴァンゲリオンカラーを使えば調色で悩むことは少ないはず。作例も基本はエヴァカラーを使用。ただしシャドウを含め、いくぶん濃い目に塗装している

▼極力キットを活かした製作。手を加えたのは作業効率を良くするための後ハメ工作ぐらいで、難しい改造などは行なっていない

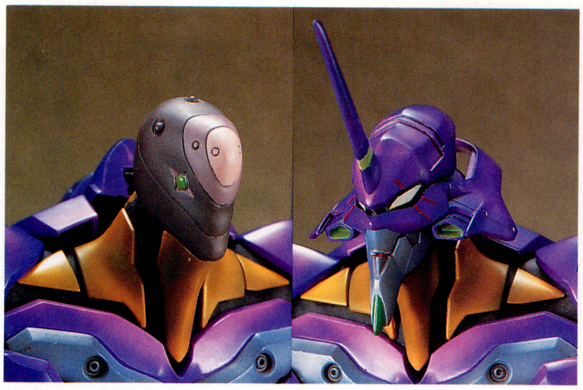


さて、ここまで読みすすめてきた方には、“パーフェクトグレードモデル”がいったいどのようなキットなのか、ほぼつかめているはず。前段階では、素組みで完成させるところまでを追ってきたが、ここではこのキットを使った作例を見てみよう。基本的にはそのまま組み立てていくだけで、かなりの充実感が味わえるキットであるが、少しなりとも手を加えてみたいと思う人はいるはず。ここで紹介しているのは、ホビージャパン1998年３月号に掲載された米山正樹氏の作例で、「誰にでもできるレベルで」というコンセプトで製作されている。キットの改造点も最低限のものにとどまっているので、参考にしてほしい。

EVANGELION 01
BANDAI “Perfect Grade Model” 30cm nonscale Plastic kit
modeled by Masaki YONEYAMA

エヴァンゲリオン初号機

バンダイ"パーフェクトグレードモデル"
30㎝サイズ プラスチックキット
製作・文／ 米山正樹



▲▲出来のよい部分はそのまま活かす方向で。頭部では、角やエッジをシャープにしたり、スジボリを彫り直すぐらいで充分だろう



▲ラバーパーツがこういった動きを邪魔する場合もある。作例では、ラバーパーツにペーパーがけをして全体的に薄くしている。強度は落ちるが、可動への干渉は弱まる



▼銃等の武器類も基本的に素組みである

■キットについて

今回、製作したのは、バンダイの特大エヴァ初号機です。最初このキットを見たときは、やはりそのデカさに驚きました。デカいだけなんじゃない？　とも思っていたんですが、組んでみるとそんなことはないんですね。関節はしっかりしているし、組みやすいし、何といってもギミックが多い。特にアンビリカルケーブルを差し込むと肩が発光するところが良いです。これはまさしくエヴァってかんじで、感動してしまいました。

■製作

①ラバー

いくらパーフェクトグレードといっても、不満がないわけではありません。特に、関節の造りがすばらしいのに、ラバーがその動きを邪魔しがちなのは（プロポーションとの両立を考えると難しいのですが）残念な感じです。このラバーパーツは、おそらくこのキットの一番のウリとなる部分だけに、よけいにそう感じてしまいました。

具体的にはヒザとかを曲げると中の関節にはまだまだ余裕があるのに、ラバーが「ムニュ」とかいって邪魔をするわけです。これをなんとかしたい。ラバーを裏から削って断面を薄くすれば、もっと曲ってくれるんじゃないかと考え、400番のペーパーでシャカシャカやること数分。いっこうに薄くなる気配がないので、180番に替えてガリガリやります。裏側は傷だらけになりましたが、なんとか薄くなった感じです。とりあえずこれを関節にかぶせて動かしてみます。多少はよくなった感じです。

②頭部

形的に見て、非常にすばらしいです。アニメのイメージそのままでキット化された感じです。バリを取ってきれいに整形してやり、角をシャープにしてやれば充分でしょう。

③胴体

マスキングと並行して組んだので一番大変だった部分かもしれません。まず胴体から股間までを組みます。モモとの継ぎ目を丁寧に消してから、全体をマスキング。最後に胴部のアーマーを取りつけています。

④脚部

今回はほぼストレートに組んでおり、あまりいじっていません。ふくらはぎとヒザアーマーあたりにヒケが結構目立ったので、パテで一度埋めて消しています。

⑤腕部

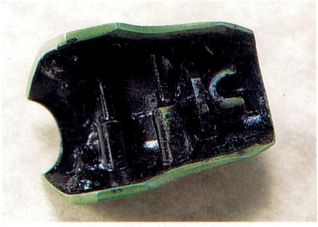
肩アーマーは取りつけピンの一部を切り欠いて、後ハメができるようにしています。皆さんもよく知っている方法かもしれませんが、これをやると塗装作業が楽になりますので、ぜひやってみてください。

腕を曲げのばしするときのラバーパーツのしわは結構気になります（上腕がペコッとへっこんだりしてかっこ悪い）。そこで、まず腕の内部骨格にグリスをたっぷり塗った上でラバーパーツを着せます。下腕の緑色パーツはピンで内部骨格にとめるのですが、このピンを切り取り、ラバーパーツに直接接着します。この時ラバーと骨組みを接着しないように。こうすることで、腕を曲げのばしするときにラバーパーツが骨組みの上を（多少ながらも）

▶後ハメ用の工作はこういった細かい部分でも行なわれている。刀では黄色のカバーを取り付ける部分が切り欠かれている



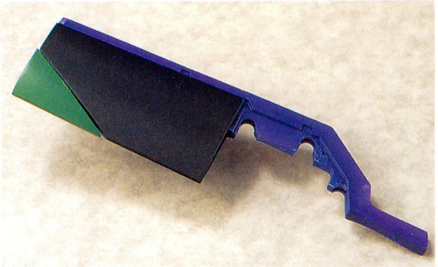
▼素組みのところでも述べたが、刀は肩に取り付けるか、手に持たせるのどちらかを選択する。作例では収納状態を選択した



▲足首の装甲は外れやすいパーツの一つ。作例では接続をボールジョイントに変更して、これを解消している

▶塗装のことなどを考えると後ハメができるように工作した良い部分もある。例えば肩では武器庫の部分がまるごと取り外せる

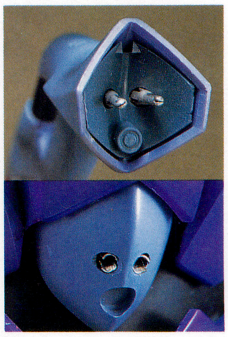
▼取り外した部分を見てみると、肩への取り付け部(紫色の場所)が半円状に切り欠かれているのがわかる



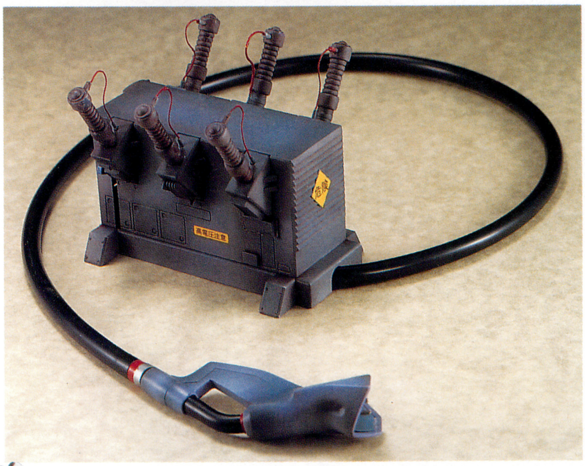


▶肩を発光させたところ。肩のマークは、付属のフィルム状シールで簡単に再現できる





▲キットの電飾はそのまま活かしている



▲電池ボックスは金属線等を使い、一部ディテールアップしている



スライドすることになり、不自然なへこみができにくくなります。お試しを。

⑥武器

ほぼすべてストレート組み。刃物系の武器は刃の部分をシャープにしておきます。

■塗装

「生っぽさ」を狙ってみましたが、どんな感じでしょうか?

全体色はエヴァパープル(一)。シャドーにはエヴァパープル(一)+ブラックを吹いています。緑はルマングリーン+インディブルーで、シャドーはこれにインディブルーを少し足しています。黄色はキャラクターイエロー+ブラックで塗り、シャドー部分はブラックを強めています。渋目に攻めたのですがどうでしょう? 手や胸のグレー部分はエヴァグレー+ブラックの混色で。シャドーはブラックの比率を増やしたもので吹きます。なお、黒く塗るところはつや消しにしておくとラバーパーツとの違和感が少ないです。電池ボックスは、手や胸と同じ色で塗っています。発電所のイメージでやったのですが、ちょっと汚しすぎちゃいましたね。最後にエナメルの茶でスミ入れをします。

■最後に

実は、初めての作例ということで、かなり緊張しました。まだまだ判らないことも多く、本当にこれでよいのかな、と迷うことばかりです。

これからは余裕を持ってよいものを作っていきたいです。今後もよろしくお願いします。

STEP Ⅲ

本格的に改造する

さて、パーフェクトグレードモデルを説明書に従って、素組みで組み上げるところから、お手軽な作例までを見てきたわけだが、ここからは、いよいよ大幅な改造を加えた作例が登場する。初号機のディテールアップはもちろん、弐号機や零号機などへのバリエーション展開も紹介する。





初号機を造る

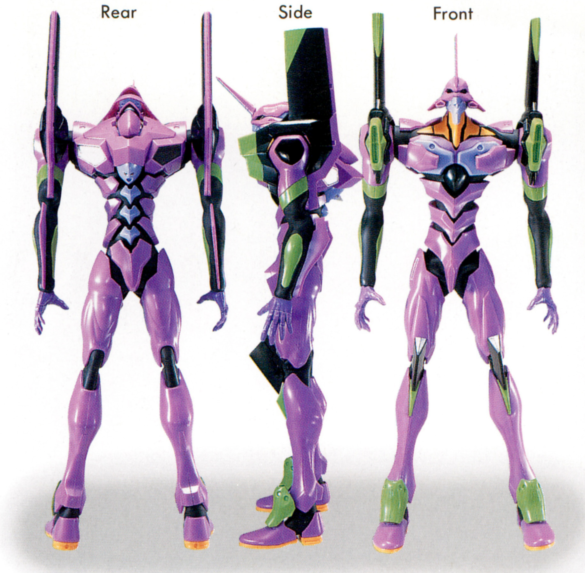
EVA 01



EVA 01
BANDAI Perfect Grade Model
modeled by Kosyo MISAKI

作例の第二弾は、当然のことながら初号機。零号機や弐号機への改造のように大幅に形状の変更が必要となるようなものではないため、見た目の派手さにはかけるかもしれないが、各部のディテールアップ、ギミックの見直し、電飾システムの改造と細かい部分に手が入った作品となった。岬光章氏が製作をてがけた。


EVA 01 TEST



エヴァンゲリオン初号機

バンダイ パーフェクトグレードモデル
製作・文／岬 光章

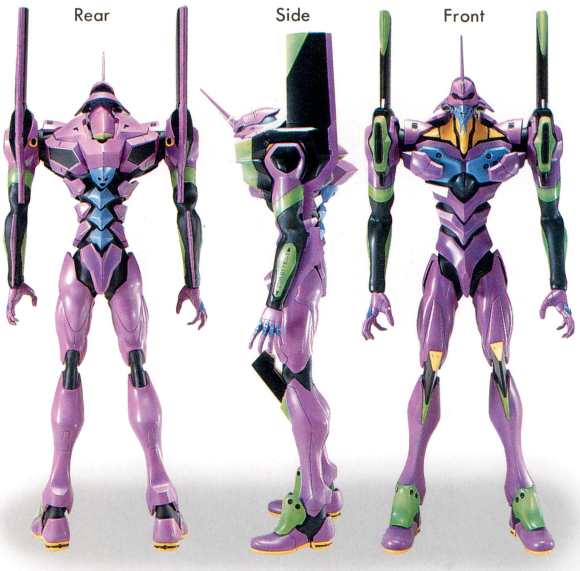
［初号機］
作例（左頁）と素組みを比較するとわかる通り、若干の違いがあるだけで、全体のプロポーションは大幅に変化してはいない。キットのプロポーションを活かした結果である。反面、細かい箇所にはいろいろと手が入っている。

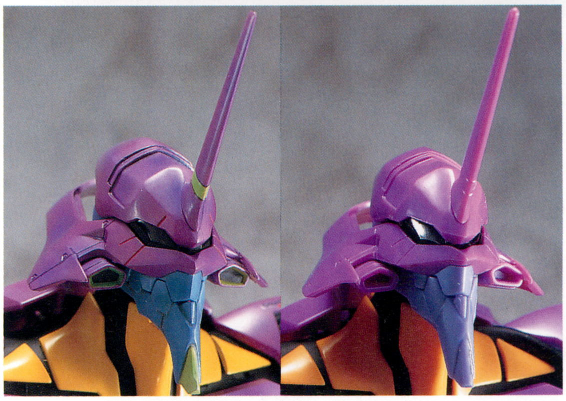






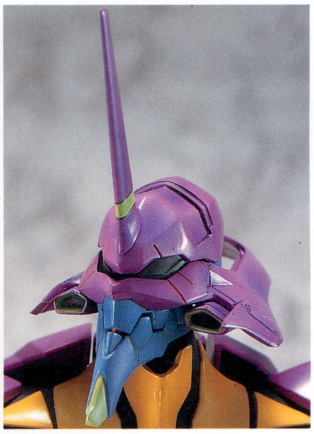
▲下アゴは関節を一つ新造したことにより、キットより大きく開くように。こんなポーズもさまになる





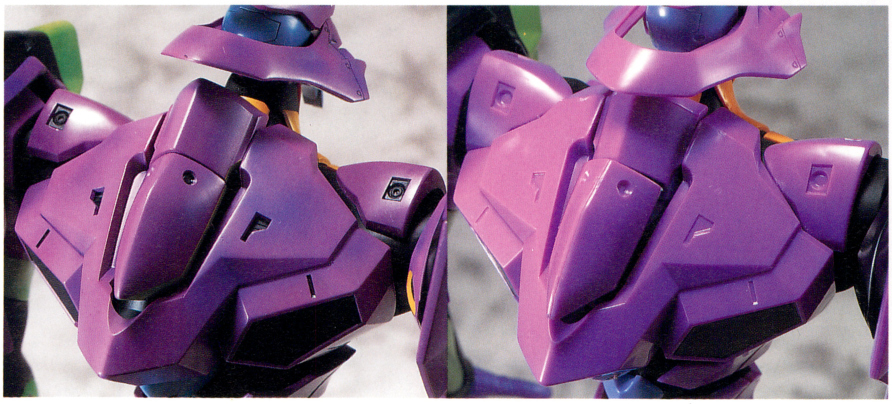
▲形状そのものは、キットの持ち味をいかしている頭部。角をシャープにする、ロ・顎周りの面構成をやり直す等でメリハリをつけている





▲キットの下アゴはがっちりと固定されているため思うように首が動かせない。取り付けピンを一つ切り落としてやれば写真のように左右に動かせる

▲上半身の形状にはほとんど差はない。胸の丸穴などは、キットのままでは少々だるいので、きちんと彫り直している



▶背中部分。細かい場所にもきっちりとディテールを追加している



▲口の中を細かく作り込んでいる。舌も自作している



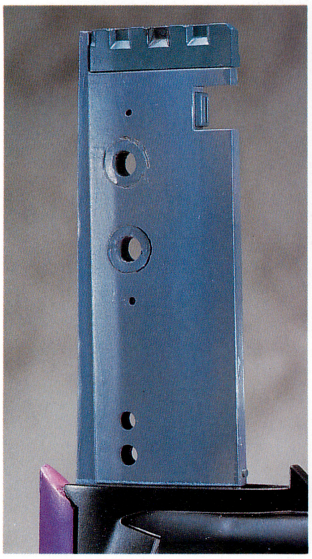


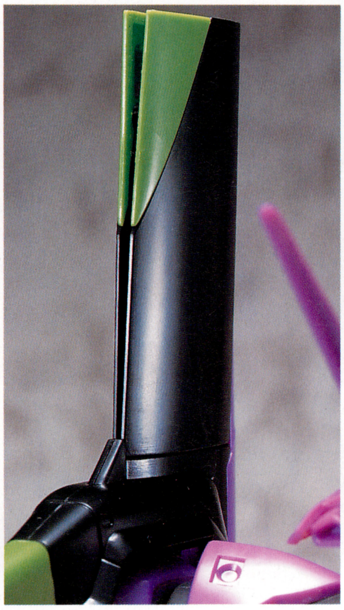


▲胴の部分はつなぎ目を消し、エッジをシャープに。V字型部分のRが微妙にゆるやかになっている

◀キットのパーツでは小さく感じられた背中部分の突起をエポパテで自作し大型化した

▶右肩もキットのままではぴったりと閉めることが難しい





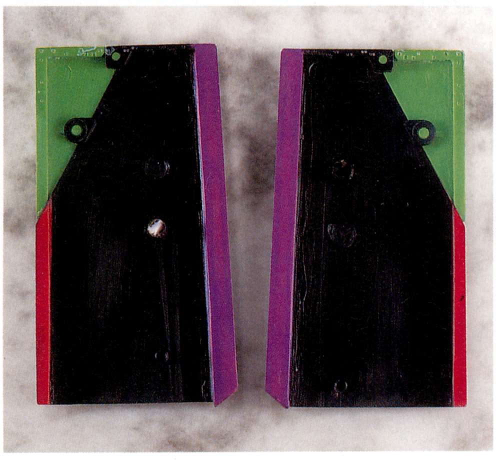


▲作例ではポリキャップを使い、がっちりと固定している。可動もスムーズに行なえる



▲キットでも左肩のナイフ収納ギミックが再現されているが、プラスチックのピンでカバーを接続しているため、多少がたついてしまう

▲▶右肩も左肩と同様にポリキャップによる接続に改めている





◀左が改造前のピン止め式、右がポリキャップを使用した作例である。なお、作例では設定通り、カバー後部の紫色のバーごと動くようになっている

95年10月のTV放映開始に始まり、97年夏の劇場版公開と、世の中のさまざまなジャンルを巻き込み、大ブレイクしたエヴァブームも、やや落ちつきを見せ始めた感のある97年の暮れに発売されたこの「PG版エヴァンゲリオン初号機」。発売前には、ブームの間、次々とプラモデルやガレージキット、TOYなどが発売されており、後発となるこのキットをユーザーがどのように評価するのか？という疑問もあったのですが、実際自分で組むことになってみますと、内部フレームの構造やポリパーツの使われ方、腕などのプラパーツとラバーパーツの使い分け等が新鮮で、かなり楽しめました。

誌面サイズの写真では、LM・HGなどとの差がわかりづらいかもしれませんが、全高が約35㎝もあるので、実際に手にしてみるとかなりの迫力があります。また微妙な面で構成された腕や太ももの筋肉表現は今までのエヴァキットにはなかったものだと思います。私の超個人的なキャラクターモデルのランキングでは今のところ「MGゼータ」の一位が揺るぎないのですが、このエヴァも別枠で、「ゴムものベスト1！」をあげたいくらいのいいキットです。

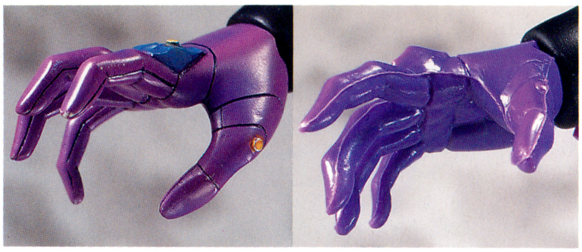
ただ、やはり気になってしまうのが「一万円」という価格だと思うのですが、このあたりは、人それぞれの価値観や金銭感覚が違うので何ともいえないところでしょうね（ちなみにウチの近所の模型屋さんでは、零号機と弐号機に改造するといって発売日に3つ買っていったリッチな中学生がいたそうです…）。

■製作コンセプト

基本的に出来のよいキットなので、全体のプロポーションを活かしつつ、細かい部分のディテールアップや目の発光を追加する、といった改造を中心に行なっています。それでは上から順に説明していきます。

■頭部

インストにも書いてあるように、角をシャープに削ってやるのはお約束として、頬のインテークのエッジもちょっと厚いようなので削ってやります。また、設定には忠実なのですが、歯の噛み合わせが良くて上品すぎる気がしたので、内・外ともに少々噛み合わせを悪くして、「やや下品」な口元にしてありま



▶キットの手首は、表情やモールドなどで、少々つらい面があるので、エポパテから削り出した自作の手首を使用している



▼銃とナイフの持ち手以外の手首はすべて自作した



▲改造の結果、がっちりとした開閉が楽しめるようになった





▲腕部分では設定に従い、若干の形状変更を行ない、アクセントとなるディテールを追加した

す。同時に口の中もディテールアップした他、アゴのラインもシャープに修正してあります。

下アゴのパーツは歯の内側で切断し、真鍮線を通して可動するようにすることで、口が大きく開くようにしてみました。目の発光については、インストに改造方法が詳しく書いてありましたのでそれを参考にしました。

■胴体(形状)

全体の形状では、背骨の部分のパーツを大型化したくらいで、大きな変更は行なっていません。パーツのエッジを薄くしたりといった、細かいディテールアップを行なったのみです。

■胴体(発光ギミック)

キットでは電源からアンビリカルケーブルを通じて肩を発光させる仕組みですが、今回は釣り具店で売っている電気ウキ用のリチウム電池を使い、電源を胴体に内蔵しました。この電池、偶然にもキットのエントリープラグと径も長さもほとんど同じなので、キットのインナーフレームのパーツにLEDからのコードと金具を組込むだけで、簡単に体内電池を再現でき、プラグの替わりに電池を挿入するだけで目と肩を発光させることができます。特に必要な改造というわけではありませんが、電池を挿入して目と肩が光るというのもなかなか楽しいので、興味のある方はぜひやってみてください。

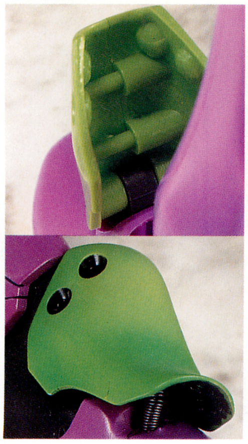
■肩、腕

両肩の武器庫の開閉ギミックは、一万円のキットとしては、少々もの足りません。キットの止めピン方式ですと、パカパカと開きがちですので、武器庫の基部にポリキャップを仕込んでやり、しっかりと開閉するようにします。また設定通り武器庫後部の紫色の部分も一緒に開くようにしています。

肩のインテークは奥行を出したかったので、一度くりぬいて、少し奥にエポパテを使ってディテールを作り直してみたのですが、面倒な割にあまり効果がなかったかもしれません。

腕はほぼキットのまま。手首は銃とナイフの持ち手だけキットのものを使い、平手はキットのものだとディテールがやや甘いので、3組の表情が違う手首をエポパテから削り出しています。

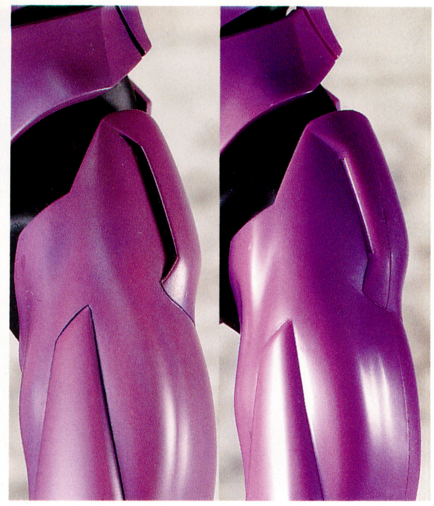
■脚部



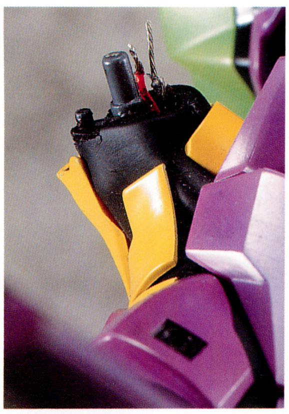
▲足首のアーマーはポリキャップで接続されているが、作例ではスプリングパイプに変更している
◀スプリングによる接続としたことで、大きくポーズをつけても足首アーマーが外れることがなくなった



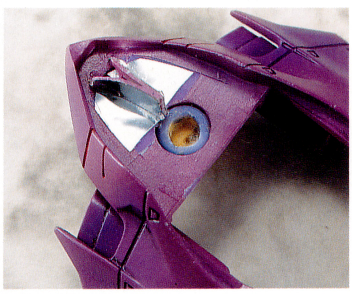




▲太ももでは外側のインテークを作り直し、形状は若干丸みのあるラインとした
◀ヒザやふくらはぎでも、微妙にラインの修正を行なっている



▶眼の部分を光らせているのは、タミヤ製のLED
▼電飾の効果を高めるために、顔の内部にはアルミシールを貼っている

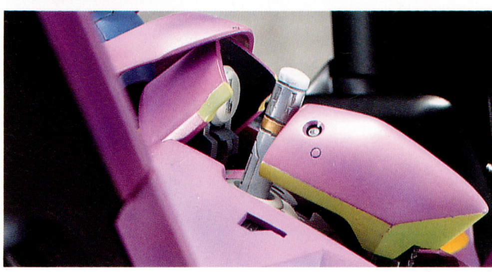


◀頭部電飾用のリード線が首からのぞいている。首の可動が多少犠牲になるのはやむをえないところか





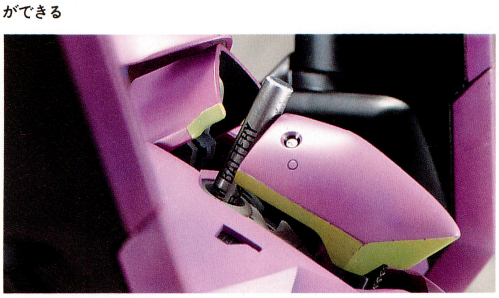
▲作例では眼の電飾を追加した。またこれにあわせ、電池の内蔵化にも成功している
▼肩の電飾自体はキットのものを活かしている。配線は内部で結線されている



▲電飾を使わないときは、普通にエントリープラグを差し込んでおくことができる



▲電源には乾電池に代えてリチウム電池を使用。夜釣りで使う電気ウキ用で、乾電池より長持ちする。リチウム電池とキットのエントリープラグの太さと長さがほぼ同じ、作例ではここに注目し…



◀エントリープラグ挿入部に電池を差し込むことで、点灯するように工作している





◀電源プラグとケーブルは電源供給の役目を失ったため、鉛線を入れて自由に形がつけられるようにしている

■脚部

太もも外側にあるインテークを一度開口し、裏からエポパテでふさいでディテールアップ。また、太ももの造型が全体的にややかたいので、ポリパテで裏打ちした後、ペーパーを使って丸みを出すように軽く削り込んでいます。

ヒザアーマーはインナーパーツのほうを切り欠いて後ハメ式にしたほか、後ろ側にポリパテを盛って形状変更。

足首アーマーはポリパテで裏打ちをした後に削り込み、足首に沿ってグニャっと曲がっているような形にしました。足首はつま先の上部を少しだけボリュームアップし、かかとの後ろ側もふくらみの頂点を5㎜くらい上に修正しています。

■塗装は

ズバリ！エヴァカラーです。ちょっとだけ混色したところもありますが、ほとんどそのまま使っています。

■あとがき

さていかがだったでしょうか？ エヴァ関係のネタは今回が初めてだったので、いつもと勝手が違い、自分ではお手軽改造と思っていても結構大変でした。

それではまたの機会まで！


EVA 01 TEST
EVA 01 TEST

弐号機を造る

EVA 02

EVA 02
BANDAI Perfect Grade Model remodeled
modeled by Noriyuki KAWASAKI

初号機のモデルがあるのならば、やはりそのバリエーションも見てみたいもの。ということで、本格改造作例の第弐弾は弐号機。製作は川崎法幸氏による。形状の変化にとどまらず、プロポーションの手直し、各種ギミックの再現、作業効率を考えた改造等、細部まで手が加わった力作となっている





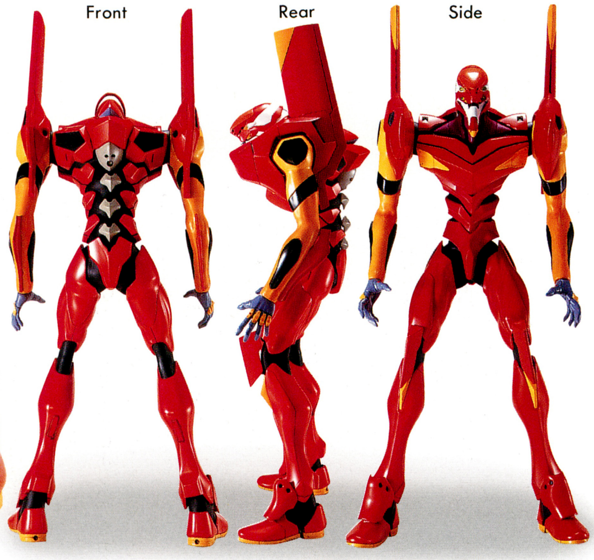




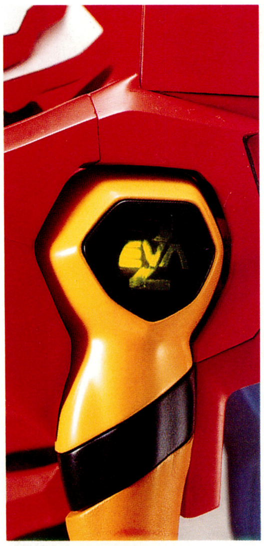
エヴァンゲリオン弐号機

バンダイ パーフェクトグレードモデル改造
製作・文／川崎法幸

［弐号機］
初号機から弐号機への改造のポイントは、形状が異なる頭部・肩・胸の形状変更である。作例では、この部分を新規に製作し、キットのパーツと換装している。またプロポーションが若干変更され、マッシブなイメージが強まっている。



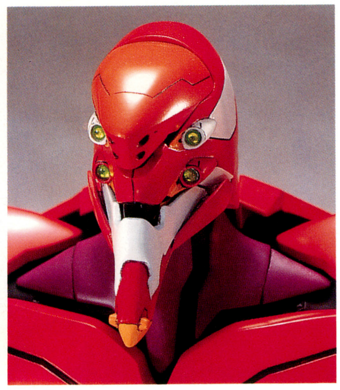
▶肩の形状も大きく変化した。ポリパテで製作
▼肩の電飾はそのまま活かしている。弐号機用の肩のマーキングを自作







▲頭部の可動ギミックを再現し、上下の開閉を可能としている



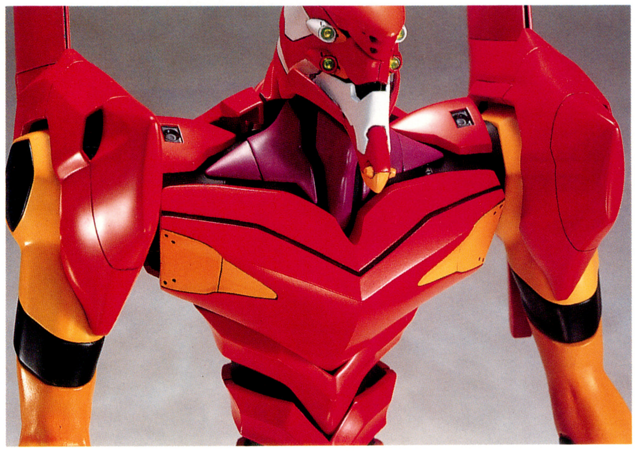
▲弐号機頭部はポリパテによる製作。センサー部分にはミニカー用のレンズを利用している



▲可動ギミックはポリキャップによる接続で行なう



▲キットの肩幅を4㎜幅詰めし、若干のプロポーション変更を行なっている

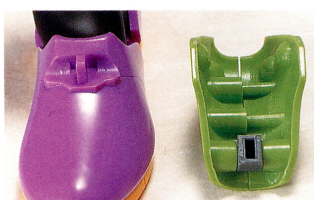


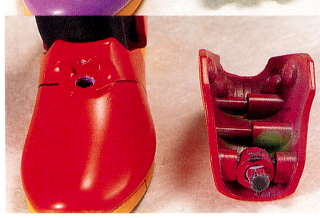
▲胸部分もポリパテで新規製作している

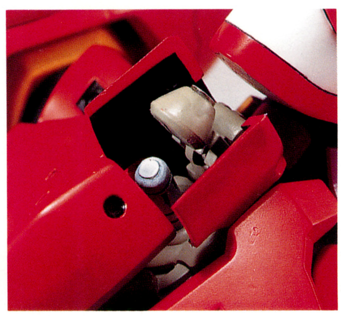
▶後ハメとするために、内部フレームに代えて真鍮線を通している。強度、可動も確保されている
▼足首部分には真鍮線を通すためにポリパーツで関節を新造した











▲エントリープラグ挿入部分のハッチは、観音開き方式を再現している
◀キットのままでは外れやすい足首アーマーは、プラ棒とポリキャップによる接続に変えている

ウィーッス。一頃の熱狂的ブームからは、さすがに落ちついた感のある『新世紀エヴァンゲリオン』。模型のほうもリリースラッシュから解放され、最後の(?)決定版キットと言ってよいであろう、バンダイ〝パーフェクト〟エヴァが発売されました。一万円という価格設定は個人的には少々高い気もしますが、出来の方は本誌の記事や実際のキットを手に取ってみれば判るように、非常によいです。今回の別冊ではこのキットを使用してエヴァ弐号機を製作してみました。

■製作

初号機との違いは、頭部・胸部・肩アーマー・エントリープラグのハッチの開き方の4点のみですが、キットの大きさが大きさだけにかなり苦労しました。

頭部はポリパテからの削り出しですが、設定画を見ると非常に複雑なラインで構成されていて、日頃ガンダムばかり造っている私はかなり形出しに時間を取られました。従来のメカ物のラインに似ているところがほとんどないので、ひたすら盛っては削るをくりかえし、ようやく形が決まった頃には、もう〆切は目の前でした。頭部の開閉ギミックですが、下アゴは初号機のキットと同じ方式。オデコのほうはポリキャップを入れて可動させています。通常時に見えているセンサーは、手元にあったミニカー用ライトレンズを使用しています。

続いて胸部です。この部分は、パーツC1—⑦とN—⑦を接着したものにポリパテをガバッと盛って形状を変更しています。意図的にボリュームはかなり付けてみました。

肩アーマーは、キットのパーツをベースにポリパテで形状修正しています。形出しがある程度終わってから、パーツを前後分割して、上腕部に後ハメできるようにしています。

エントリープラグのハッチは、初号機とは違い、観音開き方式です。キットのパーツを真っ二つに切り、付け根にボールジョイントを仕込んで可動させています。

初号機から弐号機への改修は以上で終了です。文章で説明すると、なんかあっというまに終わっているみたいですね。

さて次は、少ないのですがキット本体の改修点を説明します。







▲腕のラバー部分もVカラーを使用すれば塗装が可能。可動もきちんと行なえるが、動かすとさすがに可動部分の塗膜にひびが入る。塗装と可動の両立は難しそうだ

大きな変更点は肩幅です。内部フレームを左右各4㎜ほど幅詰めしています。これでより人間に近いプロポーションになりますので、弐号機お約束のプログナイフを構えるポーズが決まりやすくなります。この改造をすると肩のパーツB—⑭⑯が内側寄りになり、背中のパーツと干渉してしまうので、背中のパーツを少々削って調整しています。

胴や腕は各パーツのピンや受け部分を削ったりして、後ハメができるようにしました。胴のパーツはあまりしっかりはまってくれなくても、ラバーパーツがある程度保持してくれるので、神経をとがらせてキッチリ作らなくても平気です。

脚部はすべて塗装後に組めるようにしました。3㎜の真鍮線を芯としてフレームに通して、外装パーツと関節をバラバラにできるようにしています。このあたりは写真を参考にしてください。

武器は、パレットライフルとプログナイフをほぼストレート組みで作っています。キットには最初から弐号機用プログナイフが付いているのがウレシかったですね。

今回の作例では頭部や胸パーツを複製せずに、ポリパテ原型のまま使っているので、上半身が重くなってしまい、立たせたときの関節の強度やバランスが心配です。みなさんが改造するときは極力軽くなるように心がけてくださいね。

■塗装

サーフェイサーを吹いて表面処理を済ませてから、下塗りとしてスーパーホワイトを全体にしっかりと吹きつけます。その後、各部をグンゼ産業のエヴァンゲリオンカラーセットで塗り分けています。このエヴァカラー、発色が良いので、この大きさのものを塗るのにもそんな大量には必要なかったです。

ラバーパーツは基本的に無塗装ですが、腕のラバーパーツだけはそうもいかないので、ソフビ用のVカラーで塗っています。エヴァカラーと色を合わせるのがちょっと大変でしたが、色的にはオレンジイエローに赤を少し足したものです。下地が黒なので、ホワイトを吹いてから塗装しています。ラバーパーツへの塗装は、極力塗膜が薄くなるようにしたほうがよいでしょう。

今回はグラデーションをかけず、単色ベタ塗りなわけですが、どうでしょうか？ 私のエヴァのイメージは、なんかこんな感じなんです。

さてこのパーフェクトグレードモデル、プラモデル的に見て非常におもしろいキットなので、作っていて非常に楽しかったですね。本誌96年2月号のウイングゼロ以来の大型キット作例で、塗装等にかなり苦労しましたが、読者のみなさんも一度挑戦してみてください。

零号機を造る

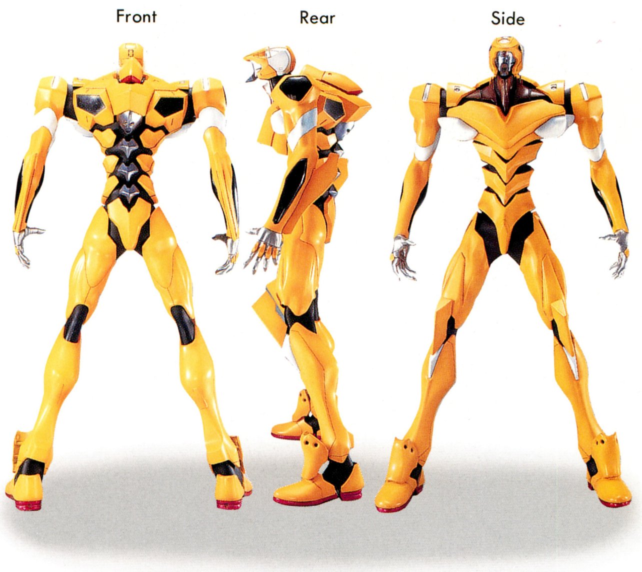
EVA 00

EVA 00 / 00
BANDAI Perfect Grade Model remodeled
modeled by Koichi Masumiya [Atelier SAI]

初号機、弐号機とくれば、やはり続くのは零号機である。パーフェクトグレードモデルのバリエーション工作として、アトリエ彩の増宮宏一氏が零号機と零号機改を製作した。零号機への改造を実現するためには、さきほどの弐号機と同じく、頭部や肩など、初号機との外見上の差異を再現することになる。このため作例では、腕関節などのギミックを廃し、形状重視で製作が進められている。改造工作はポリパテによる零号機用パーツの製作が中心となっている。



[零号機]
やはり肩の武器庫がなくなったことが、初号機からの最大の変更点であろう。そのため非常にすっきりとしたイメージとなっている。形状が変わった頭部、胸、肩以外では、特にプロポーション等はいじっていない。



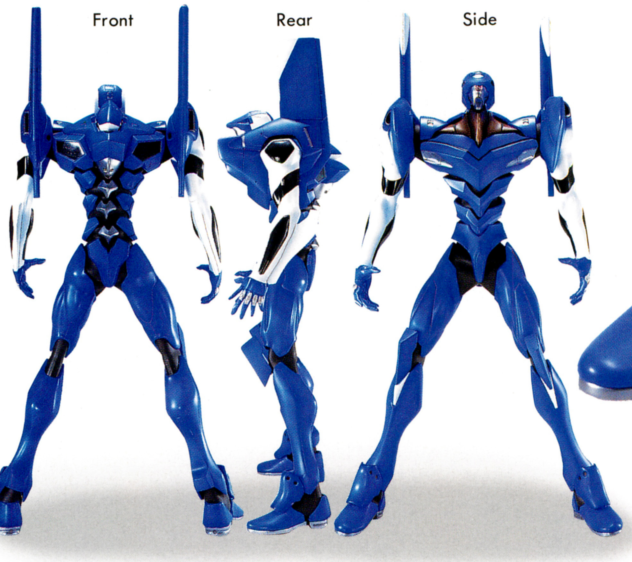








[零号機改]
肩の武器庫が追加され、他のエヴァとほぼ共通のシルエットになった。もちろん肩の形状は初号機のものとは異なるので、キットをベースに改造を行なっている。その他には胸の形状も変更している。



参号機を造る

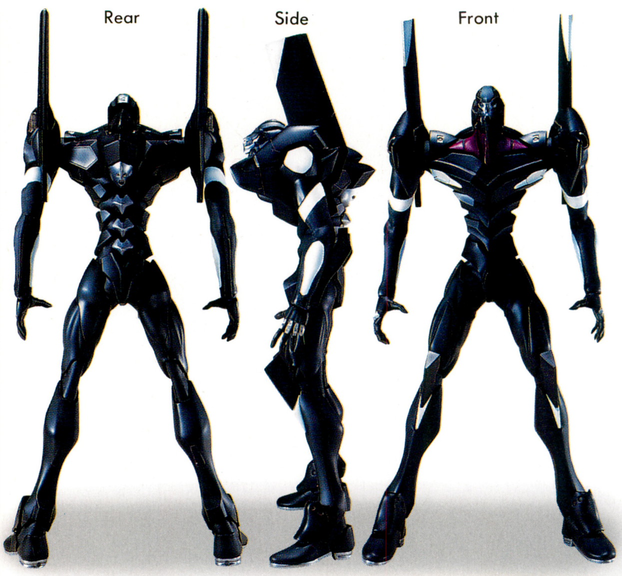
EVA 03

EVA 03
BANDAI Perfect Grade Model remodeled
modeled by Koichi Masumiya [Atelier SAI]

アトリエ彩の増宮宏一氏は、今回、バリエーション改造として、零号機、零号機改とともにこの参号機を製作している。基本的な工作は零号機と同じであり、ポリパテによる新規製作パーツで、参号機のプロポーションを再現している。肩の武器庫のパーツなど、零号機改とパーツを共用している部分も見受けられる。零号機と違い、腕部分は初号機から流用しているため可動ギミックもそのまま活かされている。



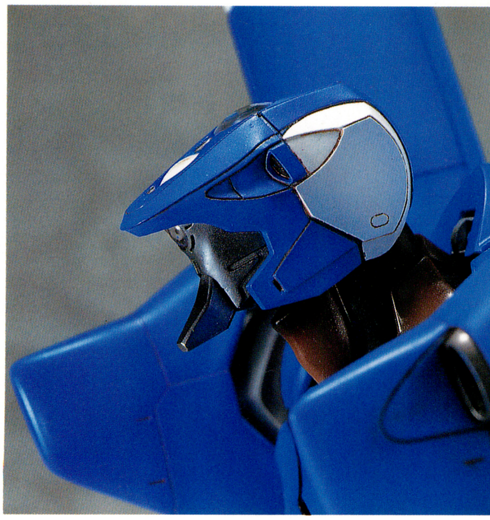




［参号機］

肩、胸等、頭部以外は零号機改とほとんど共通のシルエットを持つ。実際作例では、肩と胸のパーツは零号機改と共有している。下腕は初号機キットのパーツを移植し、動かすことができる。







▲零号機と零号機改の頭部は塗装以外は共通のもの。外見上の効果として、眼の部分の色は正面と横から見たときで色が変わるようになっている

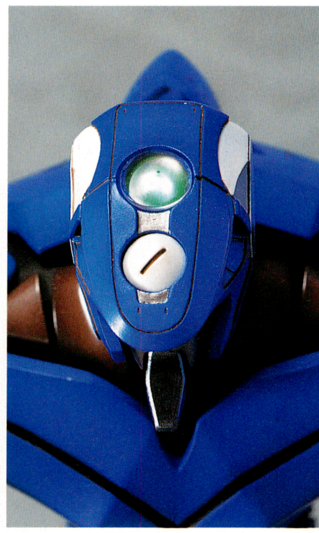


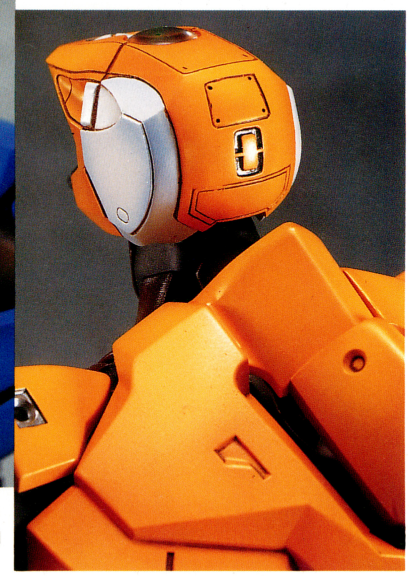
▲頭部はポリパテブロックから製作。主にLM・HGの形状を参考にしている





▲▶参号機の頭部もLM・HGや設定画、劇中シーン等をもとにポリパテで製作。零号機ほど出番が多くなかったため、イメージがつかみづらかったとか





▲▶頭部上のレンズには、ウェーブのHアイズを利用。反射でわかりにくいが、設定と同じく二重構造となっている

エヴァンゲリオン零号機,零号機改,参号機

バンダイ パーフェクトモデル改造

製作・文／増宮宏一［アトリエ彩］

■初めに

増宮です。今回は別冊用ということで、バンダイのパーフェクトグレードモデルを改造して零、参号機のエヴァ3体を作ってみました。今までどちらかというと、メカメカしたモノしか作ってこなかったのでちょっととまどい気味ですが。僕みたいにガンダム系ばっか作っていて、生モノ系にはエヴァによって初めて足を踏み入れたという人も少なくないのでは？ まぁ、エヴァそのものよりもレイやカヲルといったフィギュアに走っちゃった人のほうが数倍いそうですが。

■今更ながら劇場版

いや〜弐号機大活躍でしたね。エヴァ…というかアスカの強さが初めて発揮されたのがすごくよかったです。それに反してシンジ君は見事に何もしませんでしたね。能動的にやった事と言えば、冒頭のアレくらい……。エンディングは、私としては「えっ何⁉」ってカンジでしたが、アスカが生き残って一安心でした。それと、マンガのほうで貞本さんが描くところのアスカがすごくイイカンジです。製作意欲をかきたてられるのですが、いかんせん時間と技術がないっス…。

■デカエヴァについて

さて今回のこのパーフェクトグレードエヴァンゲリオン(なんか完璧超人みたい)ですが、前のLM・HGのエヴァがいわゆるプラモデル的な造りだったのに対して、サキエル（LM・HG版）のように内部フレームに軟質素材を被せて、外装をとりつけていく造りになっています。違った意味で、組み立て甲斐のあるキットに仕上がっていると思います。外装パーツのほうにも、けっこう金型屋さんの苦労のあとがうかがえます。

■製作

零号機2体に参号機と、計3体を作るため、時間的にけっこう苦しかったです。そこでパーツの接着やペーパーがけなどはアトリエ彩「変態三人衆」の影のリーダーたる木村君にやってもらい、零号機の胸2種及び、と肩アーマーと参号機の塗装は成年コミックについて幅広い知識を持つI氏にお願いしました。これぞ友情パワー。そんな調子で製作しましたが、ディテールアップ（肩アーマーのフチを薄く削るとか）などは甘くなってしまいました。お見苦しくってスミマセンです。

■頭

とりあえず頭部を改造するための図面を作ります。まず、LM・HGの初号機頭部とパーフェクトグレードの頭部との大きさの比率を出します。次にその比率でLM・HGの零号機、参号機の頭を拡大コピーし、側面図代りとしました。すんごく安上がり…というか手抜きクサイっスね。

その側面図を基に、ポリパテを盛り削りしていきます。設定画の線を拾いつつ、さらに今まで発表された色々な立体物も参考にしながらなるべくかっこよく見えるように造っていったわけですが…う〜ん、それは報われたでしょうか？

零号機については、設定画の場合ひさしの部分がとんがっているのですが、イラストによっては、その部分がけっこうふくらんでいるものもあります。その形がかっこよかったので、イメージとして取り入れています。あと頭頂部と目のレンズは、ウェーブのHアイズの2枚重ねで表現しています。このキットのサイズならではです。このとき、まずグリーンのレンズの底にアルミシールを貼り、その上から透明レンズを重ねています。このようにすると、正面から見ると普通なのですが、横から見るとクリアーになり、あーら不思議ってカンジです。

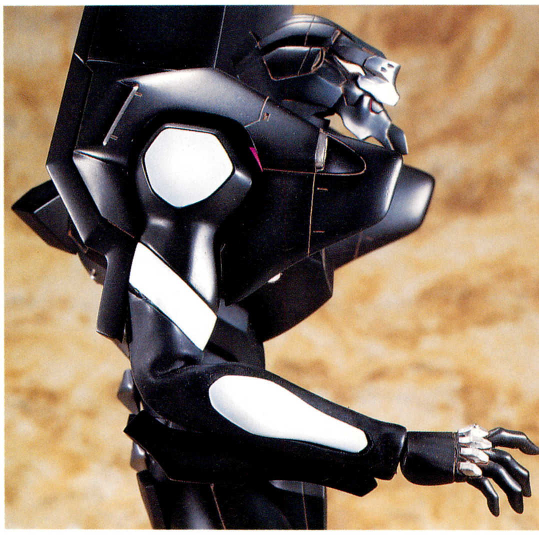
参号機の頭部は、とりあえず以前ホビージャパン本誌で藤川明日香さんが手がけた、リミテッドモデル改造版参号機の頭や、LM・HGの頭部、設定画などを参考に造っています。しかし登場シーンが少なく、零号機ほどイメージが確立されていないので、苦戦しました。それと歯を造ってないので口も開けないっス。

■胸・肩アーマー

ここの部分に関しては、以前300円の食玩としてスーパーやコンビニで売っていた塩ビ人形やLM・HGのパーツを参考にしています。それを基に、プラパーツの上からポリパテの盛り削りで造ってもらってます。ありがたや×2。

■組み立て

塗装のことを考えて、胸のジャバラ部分は後ハメできるようにしておきます。でも塗装





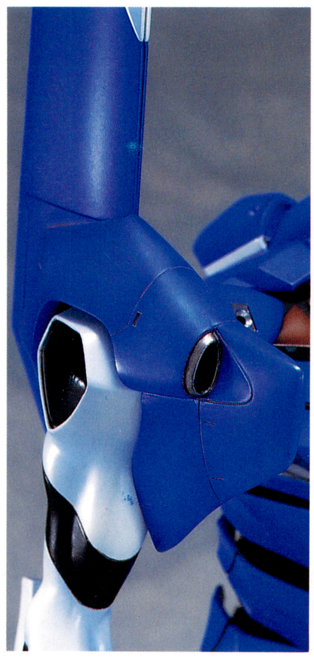
▲▶参号機のヒジから下腕にかけては、初号機のものを移植している（塗装は行なっていない）。動かすことも可能だ

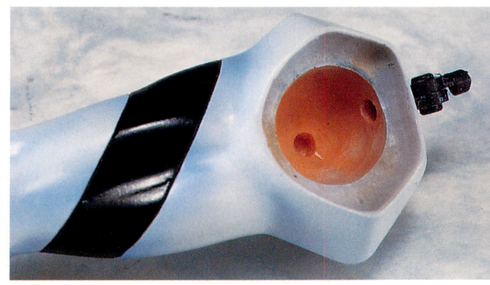


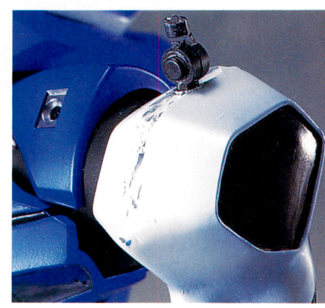
▲零号機(改)の腕は形状と塗装を重視し、ポリパテによる固定仕様としている。零号機改との共用パーツ(塗装のみ異なる)である



▲参号機の肩パーツも零号機改のものと共通の工程で製作された







▲腕など、新規製作したパーツはポリパテテで製作した後、レジンで複製している。関節部分ではレジンの地色が確認できる

▶肩と武器庫はポリパーツのジョイントによって接続されている

◀肩部分はキットのパーツをポリパテを盛り削りして形状変更した

▼零号機と零号機改の胸の形状。参号機も含めて、この部分もポリパテで新規に製作した



をすべて終えて、「さぁ、組み立てだ！　あと数時間で完成だ♡」とか思っていたら、腹の周辺を組み立てるのにものすごくてこずってしまいました。やっぱり一気に3体はちょっと辛かったっス。結局組み立てに半日以上かけてしまいました。皆さんも組み立てる際にはラバーパーツの内側にたっぷりとグリスを塗ったほうがいいでしょう。

■塗装

3体ともちょっと派手目に塗ってます。黄色の零号機に関しては、全体の色としてイエロー＋黄橙色を塗った上から黄橙色＋オレンジ少量をシャドウで吹いています。白い部分はホワイトの上にホワイト＋クリアーブルーでシャドウを入れています。赤の部分はシルバーの上にクリアーレッドを重ねてます。最近の⑧シルバーはけっこういい色出してますよね。

青の零号機改は、全体をコバルトブルー＋ホワイト少量＋クリアーレッド微量で塗り、それにブルー(原色)を加えたモノでシャドウ。参号機は全体ネイビーブルーで塗った上にフラットブラックでシャドウを入れています。

3機ともメタリックな部分は、下地にシルバーを吹いてからメタルカラーのアイアンを吹き、磨いています。このアイアン、なんとも言えないよい色が出るので、僕は愛用しています。メタルカラーを使用する際の注意点としては、まずピカピカに仕上げたい部分ならば当たり前のことではありますが、表面処理をキチンと仕上げておくこと。サフを吹くときや下地のシルバーを吹くときなどもザラザラに吹かないってコトでしょうか。ザラザラに吹くと、それはそれで「聖闘衣聖矢大系（セイントクロスシリーズ）」の「天馬座（ペガサス）の聖衣（クロス）」のような質感が出ていいんですけど…　その他では、やはり塗膜が異常に弱いので可動モノはなるべく避けたほうがよいです。手の脂でも充分に塗膜への脅威となるので、パーツはティッシュペーパー等を使って持ったほうがいいでしょう。それと磨いた手でそのまま他のパーツに触ると磨いたときに出る粉がパーツに付いてしまうので注意したほうがいいです。なお下地のシルバーですが、これを吹いておけば磨き過ぎたときや、誤って塗装がハゲてしまったときに、ある程度ごまかしがきくので、なるべく吹いておいたほうがいいでしょう。

■完成

ようやく完成しました。最後の組み立てが大変だったけど700万パワーの火事場のクソ力で乗り切ることができました。

んな訳で最近榎本可奈子にもハマっている増宮でした。な・の・だ。

NEON GENESIS

EVANGELION in 3D

New Edition

CHAPTER Ⅱ

Modeler's Gallery

キットの改造、スクラッチ、ディオラマによる名シーンの再現と、第2章では『新世紀エヴァンゲリオン』をテーマとしたモデラー達の作品を紹介する。本書のための新作とホビージャパン誌上で紹介された作品をあわせて収録した。





EVA-05

EVA-05 MASSPRODUCTION MODEL
BANDAI Limited Model HG nonscale plastic kit
modeled by Shimon OGUMA

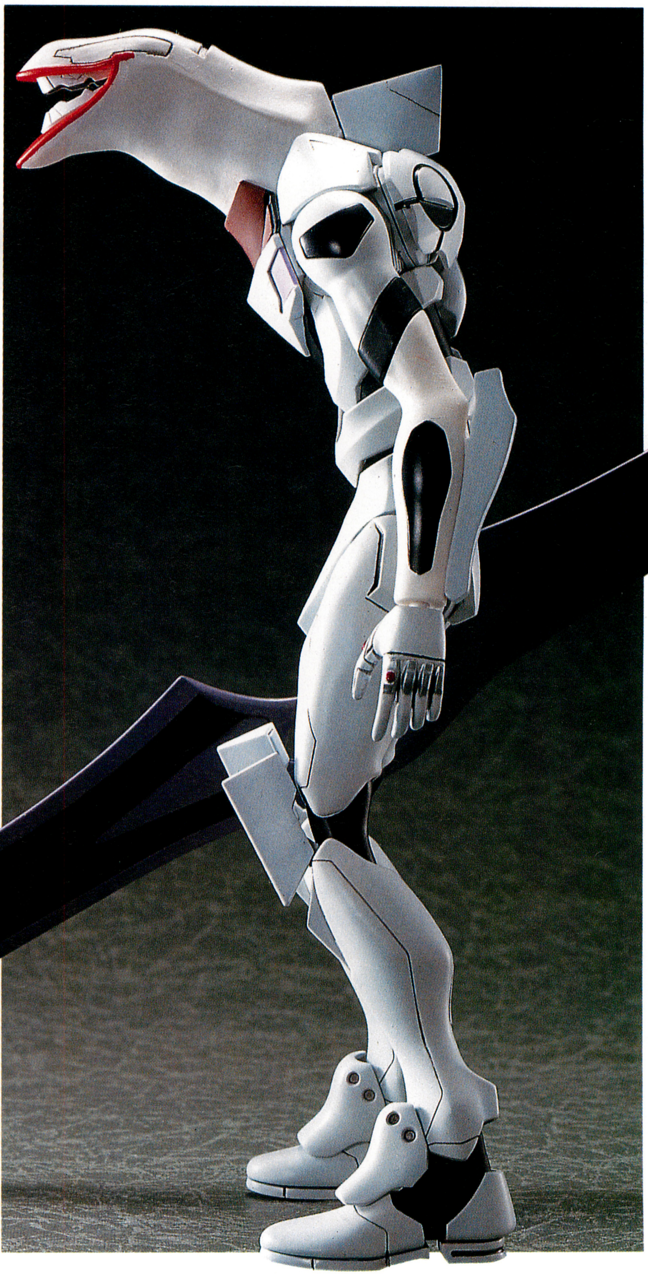
劇場版での大きな見せ場となったエヴァ量産機の登場。まずはこの量産機の作例から見ていこう。最初に登場するのは小熊しもん氏による作品。ＬＭ・ＨＧ「最終戦仕様」版を使用、キットを活かす方向で製作、最低限の改造で仕上げている。なお小熊氏は、以前に徹底改造した量産機も製作している（本書に収録）。製作コンセプトの違いを比較してみるのも面白いのではないだろうか。

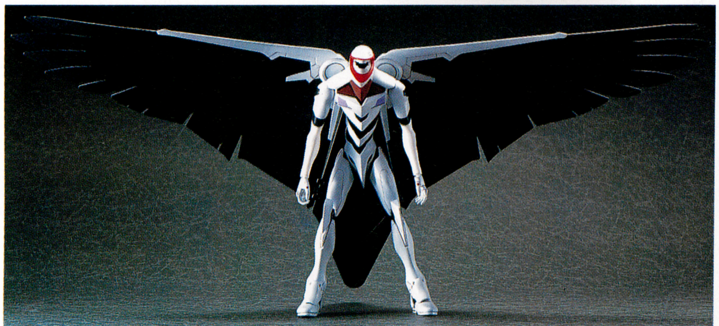


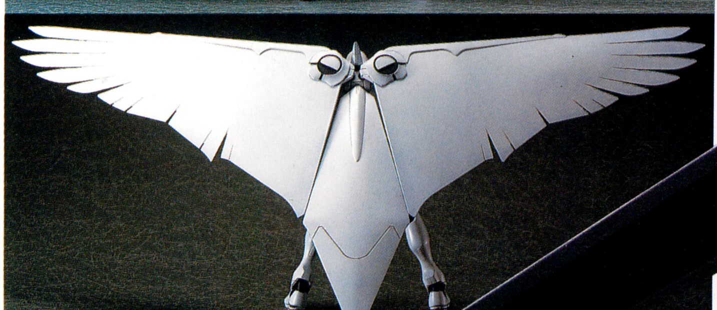


エヴァンゲリオン量産機

バンダイ リミテッドモデルHG
ノンスケールプラスチックキット
製作・文／小熊しもん

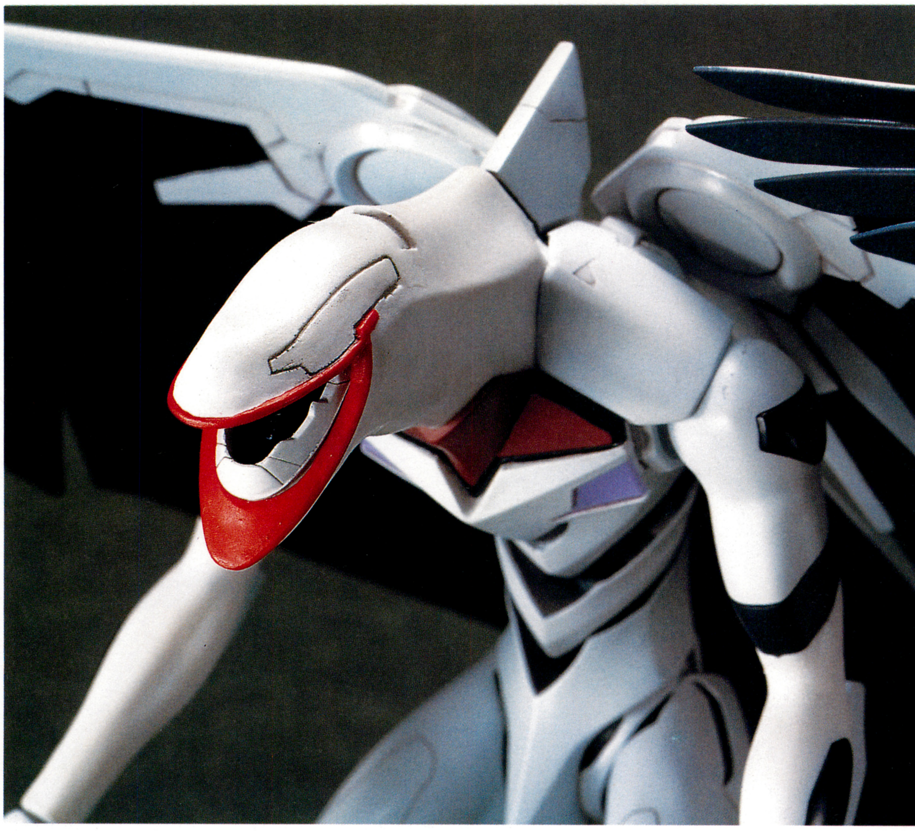




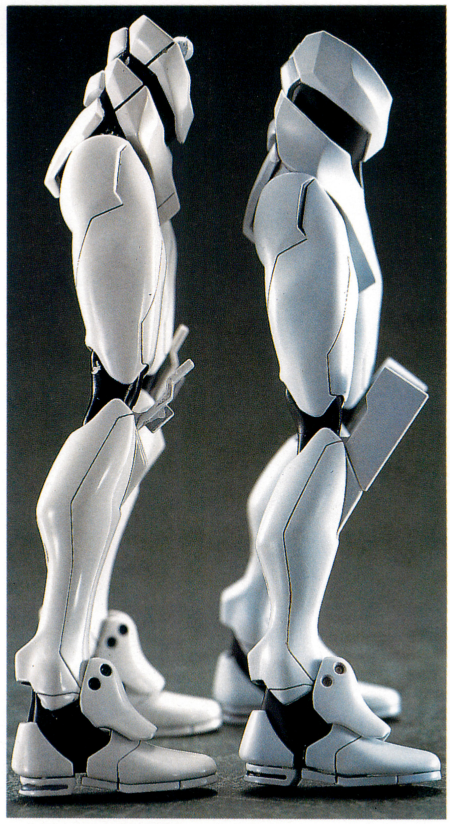


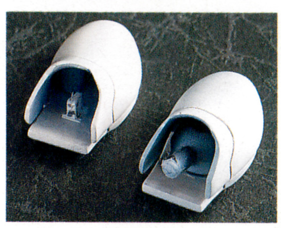
▲本体のみのときは少々大きく感じる頭部も、翼を広げるとバランスのとれたちょうどよい大きさであるとわかる。なお、巨大な翼はキット付属のものではなく、旧版のキットに付属したものを流用して製作している

▶大きな頭部が特徴的なLM・HG「最終戦仕様」。作例では若干のプロポーションの変更を行ない、より量産機らしい体型を目指した



◀最終戦仕様の特徴となっている、可動フレーム入りの頭部。作例では、その可動を活かし、着色のみにとどめている
▼脚のバランスは大幅に変更した。左のノーマルキットと比べるとふくらはぎの部分がずいぶん短くなっている





◀つま先の接続をBジョイントによる方式に変更し、動かしたときに外れにくくしている

▼あわせて、足首アーマーも外れにくくなるように、スプリングパイプによる接続に変えている



■唐突ですが

感動してます。この「量産機最終戦仕様」が今、こうして目の前の棚にならんで売られている事実に。いや、ホント唐突なんですケド。

もちろんキットの新追加パーツのスゴさにも感動しましたが、このキットの存在意義ってそんな解りやすいことだけじゃないですよね。このキットは「バンダイプラモデルの在り方を変えた」もしくは「原点に戻った」ことを象徴していると思ってます（手前勝手な考えですが）。だって3～4年前だったら、このような「改修版」的な意味合いのキット開発なんて絶対なかったと思いますから。

そのメーカー側の「やる気」に僕達私達はどのようにして応えるべきなのだろうか？　そりゃもう買って作って完成させる以外ないでしょう！　そうゆうワケで「完成させよう！」を目標に、必要最低限の工作を行ないました。オレ的には量産機の徹底工作に関しては前回の作例で完全に「補完」されてますし。というわけで、皆さんの製作の参考にもなるように作っていきます。

■量産機を作る

新規パーツ群の中で最も特徴的なのが頭部ギミック。確かにアイディア的には誰もが考えたことだろうけど、実際に（本当にまんまの形で）キット化されるとは。全体のバランスから見ると少し大きいのですが、構造と素材的にちょっと小型化は難しそうです。よって頭部はそのまま。他の部分でバランスを調整します。

ダミープラグ用ハッチは、若干形を修正してスジ彫りを彫り直します。胴体は各ユニットのフチを薄く削りこむ定番工作を行なっています。

下半身は、まず股間パーツの前部にプラ板をはって大型化。先はするどくとがらせます。脚部はスネで約1cm幅ツメ。丸ヤスリ等でラインをキレイにつなげてやりましょう。足首はクルブシ部とつま先に転倒防止用のポリパテと鉛玉をつめこみ、それぞれの接続はBジョイント（大）にて。足首アーマーの接続も1mmスプリングパイプに変更しました。

腕は可動を重視して、付属の可動腕を使用しました。形が気になる人は、前作の無可動タイプを芯にして太めの物を自作するのもよいと思います。腕ラバー部のパーティングラインは、800番か1000番くらいのペーパーで、水をつけずにやさしくやすってやりましょう。消しゴムのカスのようにパーツが一皮むけるハズです。手首の指は熱して曲げるよりは、ペンチ等で強引に曲げた方がうまくいくようです。

翼はハッキリ言ってつけた方がカッコイイです。プロポーション全体のバランスが取れ、少々大きめの頭も気になりません。最終戦仕様のキットには付属する羽根はアサフレックス製でお湯等につければ簡単に曲げられるスグレ物なのですが、どうもあのヌメっとした質感が嫌（個人的な意見ですみません）だったので、前作のプラ製の方を使用しました。

武器ですが、付属のロンギヌスの槍はよくできています。しかし私は両刃剣のほうが好みです（また個人的意見だよ）。やはり量産機には剣をもたせてやらないと。迷わず流用します。前回の作例では長さを短くして使用しましたが、今回は羽根、頭の大きさとバランスを取るためにサイズはそのままで、エッジを鋭くしています。

■塗装

グンゼ産業のMr.カラーを使用しています。本体色は156番のスーパーホワイトで、関節部分は40番のジャーマングレーです。羽根の裏と腕部の黒い部分は2番の黒で塗っています。残りの色は、やはりグンゼのエヴァカラーからチョイスしました。腕のラバーと頭のビニールパーツはサーフェイサーを吹かず、そのまま白を薄～くスプレー。スミ入れは茶系の色で入れましたが、頭部はペンタイプのもので描き込むほうがキレイに仕上ると思います（作例ではエナメル塗料を流し込んだため、回りの細い気泡に塗料がシミ込んでしまって、汚なくなってしまいました。ゴメン！皆はこんな失敗しないでね）。最後にアクリル塗料のフラットクリアーを吹きつけ、各ポイントにグロスの白を散らして完成です。

■模型製作ノススメ

前回の様に作り込むのもいいけど今回のようにポイントを押えて工作するのもよいものです。皆さんもぜひ挑戦してみてください。



誘う者
invite to “THE END”

EVA05 MASS PRODUCTION MODEL

BANDAI Limited Model HG nonscale plastic kit
modeled by Shimon OGUMA

1997年春の劇場版『シト新生』の公開とほぼ時を同じくして発売された、リミテッドモデルＨＧ版量産機。タイムリーなアイテムがいち早くキット化された反面、従来のＥＶＡシリーズからの流用が目立つなど、プロポーションの面では（高い評価を得たＬＭ・ＨＧシリーズだけに）少々残念なキットでもあった。このキットをプロポーション面から徹底的に見直し、改造を加えたのがこの作例。量産機の持つイメージを追求していった結果、がらりと印象が変わっている。改造、というよりはフルスクラッチに近い小熊しもん氏の力作である。





▲改造により、劇的にプロポーションは変化した。別物といっていいほど

◀ポリパテの盛り削りによる工作がメイン。キットを改造したというより、素材として使用したというのが正しい表現か

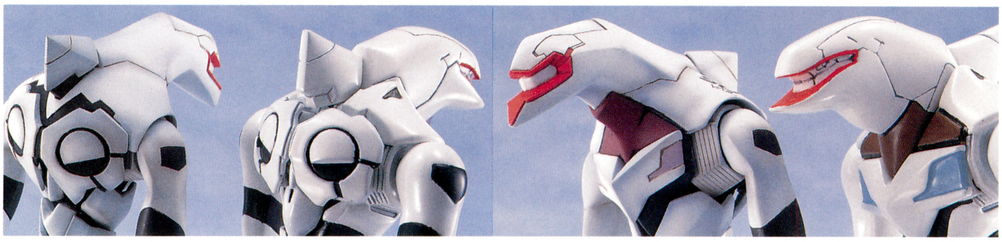




エヴァンゲリオン量産機

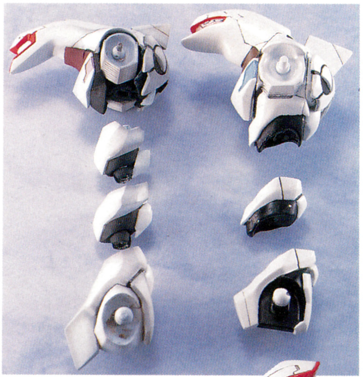
バンダイ リミテッドモデルHG
ノンスケールプラスチックモデル
製作・文/小熊しもん

▲無改造で組んだ(塗装済)キットとの比較。全体的にスリムになった。また胴は長く、脚が短くなっているので、重量感が増したといえる



▲頭部の比較。丸みをおび、生物的な印象を与えるノーマル版に対して、作例は無機質なイメージである

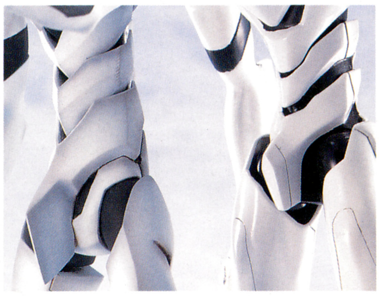
▼作例では、胴のブロック分割を一つ増やしている。キットでは一体になっている胸部と胴の第一ブロックを切り離して、関節を新造した

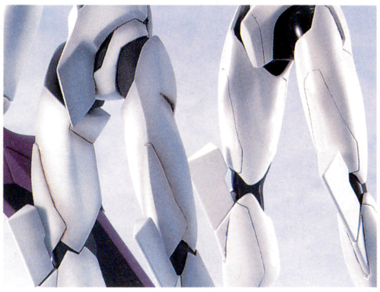


◀胴では一つ一つのブロックを設定に従って形状変更した。キットのものよりかなりサイズが増し、必然的に胴は長くなった

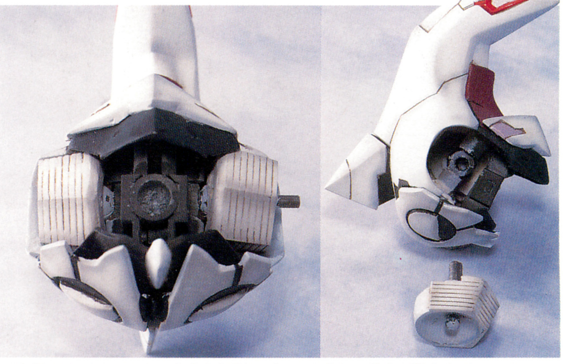
▼脚全体を比較。胴の延長にともない、股間の位置が低くなっている。モモ部分とスネ・ふくらはぎ部分の長さのバランスが変わり、短足のイメージが強い





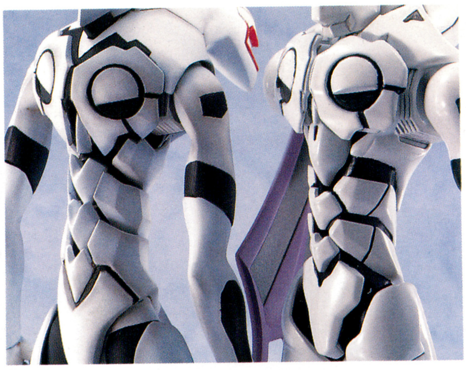


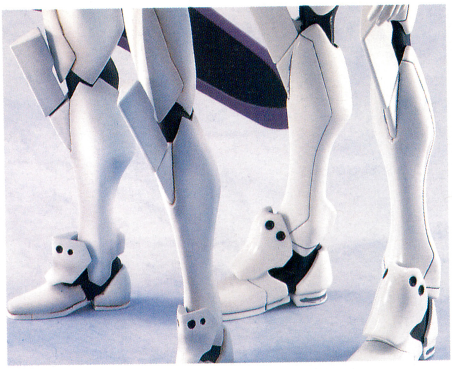
▶股間はディテール等を設定通りの形状へ。突起部分は大型化し、鋭くなった。モモの部分も設定画を再現し、大幅に形が変化した



▲胸部では、ワキにあたる部分も個別にブロック化して独立可動をさせている

▶他の部分と比べると背中の変化は少ないように感じられるが、細かい部分の面取りなどがかなり変わっている







▲足首はリミテッドモデルからの流用。強度を重視し、接続はアルミ線で行なうアーマーはスプリングパイプで接続
◀スネ・ふくらはぎの部分は、ノーマルキットと比較してやや短くなった

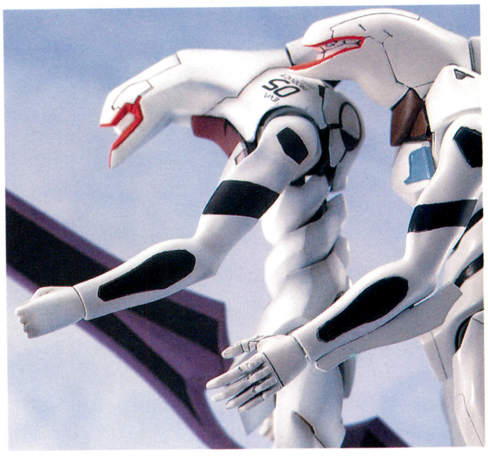


◀手首はポリパテからの削り出し。意識的にかなり小さめにした

▶設定通り、下腕部のブレードはなくしている



▲キット改造の固定腕とLM・HGの零号機改から流用した可動腕を差し替えられるようになっている

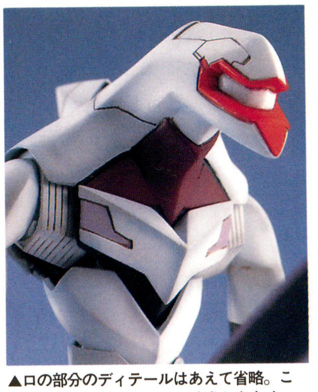




▲形状変更した本体とのバランスをとるため、剣は短縮&幅広になっている



▲肩の部分のデカールは作者オリジナル



▲口の部分のディテールはあえて省略。これは無機質的なイメージを追求したため



▲脚部の分割。ほぼすべての関節が可動するのだが、パーツ同士の干渉で結果的にほとんど動かなくなってしまったのが残念

■初めに

がんばりました。もう誰もの心の中にある「オレが見たい量産機っつーのはこーなんじゃねーの？」みたいなことにオレがケリをつけてみました。ＬＭＨＧで！　約一カ月弱、毎日作っていれば(もちろん毎日働いてね)、ここまでできます。というわけで、できました。まったくの初心者の人たちには少しきついかもしれないが、地獄を見てみたいプラモバカ！　準備はいいか？　いくぞ！　黙ってオレについてこい!!

■EVAを立体化する

製作のコンセプトとして常に念頭に置いたのは、純粋に「2Dのデザインを3Dで再現する」ということ。「オレ風」とか「っぽく」とかの逃げに走らずに、あの量産機のデザイン画と正面から対決して、正々堂々立体化するというか、そんな感じです。

量産機はどうしてもあのデザイン画のインパクトが強いので、ある程度「似ている」立体になっていれば、それだけで「おお！」なのですが、オレは負けない！　似ているだけに留まることなく、2Dを3Dにトランスレーションしました。そのフォルムや面構成、もちろんディテールに関しても、その取り方が立体物としての「説得力」(別に本物っぽいとかリアルだとかの話ではなくて)を持ったEVAになったのではないかと思います。

資料として、海洋堂製の谷明氏原型直力量産機を実際に手に取ることができたので、プロポーションや各部の面構成などをかなり参考にさせていただきました。谷先生のモデルはかなり生物感をプッシュして造形されているようですが、もんしーは生っぽいイメージを避け、もっと無機質なラインで全体をコーディネート。結果、非常にストイックなモデルに仕上がりました(自分で言うなって！)。

例えば頭部。いわゆる"口"部分にはディテールを入れていません。設定画に入っていないことも理由の一つではありますが、ここにそれっぽいディテールを入れると途端に印象が「生」っぽくなってしまいます。で、このディテールは思いきって放棄して、その周囲の赤い部分をカッチリ彫刻。各面の取り方をコントロールして無気質な印象を演出しました。

という具合に全体に渡って、線や面の間を操作・修正していくわけです。まだまだツメは甘いですけど、今回は3Dで2Dをねじふせ、「勝った」と自負しています(誰も言ってくれないから、自分で言おう)。

模型(特に実物が存在しないキャラクターモデル)は立体物なのですから、前述の「立体物としての説得力」が作品を冴えさせる大事な要素の一つに挙げられると思います。そのためには、

①「2Dから情報を読み取る能力」
②「その情報を必要に応じて変換、取捨選択できる能力」
③「実際に切ったり貼ったりする能力」

の3つの能力の足並をそろえることが大切です(この3つのポイントは数年前にカトキハジメ先生がおっしゃっていたことです)。模型製作では、実作業が占める割合が多いので、どうしても③ばかりを考えがちなのですが、模型を手元指先だけのものにしないでほしいというか、もっと模型を、造形を、立体を体全体で感じてほしいです。もちろんオレだってまだまだ勉強中。だからここまで読んで「ふーん」とか思ってくれたみんな、一緒にがんばろうぜ！　くぅ～、これぞまさに「プラモ道」だな(嫌な道かも)。

■EVAを製作する

言ってしまえば、キットの各パーツをポリパテでしっかり裏打ちした後、ポリパテをドサドサ盛って好みのラインができるまで削る。本当にそれだけです。非常に地味で面倒な作業ですが、丁寧な作業を心掛ければ、加工もそんなに大変ではありません(こんなときにプロホビーの「スーパーミニルーター」はとっても便利)。なお、足首は大きさのバランスから、リミテッドモデルのものを加工して流用しています。また両刃剣は上の刃のほうで約2cm長さを詰めています。

プロポーションの改修がメインの作例ではありますが、各関節にPキャップ・Bジョイントを仕込んでおり、一応可動モデルです。

■EVAを塗る

一応設定通りの配色で塗装しています。本体色は白、シャドウにはこれにスモークを混ぜたものを。関節にはジャーマングレーを使用、緑がかっていていい感じです。腕の黒い部分には黒。あとはエヴァカラーからテキトーにチョイスしています。スミ入れ、デカール貼りのあとにフラットクリアー(タミヤアクリルのクリアーなフラットベース)を全体にスプレーし、部分的にグロスの白を散らせば…　ふぃ～ど～にか完成となりました。

■最後に

いろいろな方にお世話になって作例を作り上げることができました。ご迷惑もおかけしました、ホントに。でもでも、すごくいいものができたでしょ？　って、ダメ



Terros from above
天より来る・・・

EVA05 MASSPRODUCTION MODEL
SEGA ENTFRPRISES REAL MODEL nonscale plastic model
modeled by GM

ゲーム、アニメ関連の製品を次々とリリースし、日本を代表する完成品フィギュアのシリーズとなったセガ・エンタープライゼスのリアルモデルシリーズ。『新世紀エヴァンゲリオン』も人気のあるシリーズとして、各種エヴァがラインナップされている。
トイとしての気軽さとアイテムへのこだわりがリアルモデルの特徴。この量産機も適度な可動と良好なプロポーションを兼ね備えた好アイテムである。もちろん買ってそのまま遊ぶのが本筋であろうが、改造用の素材としてもかなりのものでは？という考えが今回の作例製作につながった。ＧＭ氏が全身フル可動化に挑戦した。

エヴァンゲリオン量産機

セガ・エンタープライゼス リアルモデル
ノンスケール プラスチック完成品
製作・文/GM

読者の皆様ご気嫌いかがですか、ＧＭでございますですぅ。
さて今回は、完成品トイからの改造作例ということにます。最近のこうしたトイ関連の商品は、確実にマニア(モデラー)層を意識した造りになっているようですね。セガのリアルモデルシリーズも塗装済完成品として一般のお客さんが購入しやすいように配慮されている一方で、モデラーにも満足できるようなクオリティーを持たせているようです。
リアルモデル版量産機の感想ですが、このシリーズの初号機や零号機のときよりも設定にこだわった造りになっているようで、プロポーション的にはとてもグッドな出来です。反面、仕方のないことなのですが、トイ商品の宿命として可動箇所がかなり省略されているので、こりゃフル可動に改造だなと考えていたんですが、下手に手を加えたおかげで全身をいじるはめになりました(泣)。
私が担当さんから渡されたのは、製品になる前のパーツがバラバラの状態でした。そんなわけで、実際の商品を改造するときは、ここに書いた方法とはちょっと勝手が違ってくるかもしれませんが、自分で手を加えなきゃ気が済まんというモデラーの方は参考にしてみてください。

■頭部
製品版の頭部は胴体部分のパーツで挟み込むようになっています、作例では後ハメできるように、取り付け方法を差込み式に変更してあります。胴体にはめ込む凸部分をカットしてプラ棒を埋め込みました。

■胴体
首の軸受け部分はポリキャップとプラパイプで新造しています。
腹、腰部分は製品版では固定となっているので、ピンバイスとレーザーソーで一度切り離します。その後エポキシパテで関節部分を新造してボールジョイントで可動するようにしました。

■腕部
製品版での肩の接続は、胴体のボール関節パーツで行ないます。作例ではこのパーツを視り外し、胴体側にポリキャップをはめ込み差し込み式に変更しています。それにともなって、上腕部分には胴体との接続用のプラ棒をエポキシパテでプラ棒を埋め込んでいます。
ヒジ関節は、せっかくの可動を活かしたかったのでそのままにしてありますが、形にこだわるならば固定にするか、型取りして差し替え式にした方がいいかもしれません。なお、下腕は手首との接続をポリランナーに変更してあります。

■脚部
股関節部分は、穴のところを少し削るだけでウェーブのBジョイントがぴったり入ります。ヒザ関節はポリキャップとポリランナーで差し込み式に変更しました。
さて足首ですが、スネのパーツと一体になっているので、まずスネ、足首、足の甲のアーマーの3つに切り放します。それぞれのパーツの形をエポキシパテで整え、ボールジョイントで可動するようにしました。足の甲のアーマーはスプリングパイプを使用して足取り付けています。

■その他
武器と翼部分には特に手を加えていません(翼は軽量化のために若干薄くしています)翼は羽の色を塗ってから組み立てています。

▼基本的なプロポーションは変更しない方針で製作。かわりに可動箇所を大幅に増やしている



▼剣は無改造



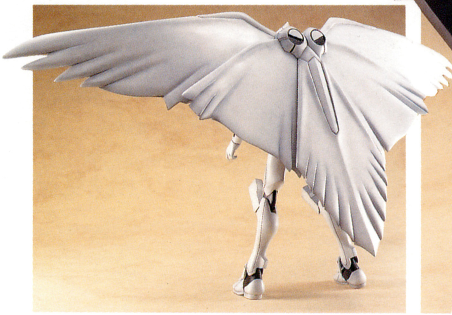


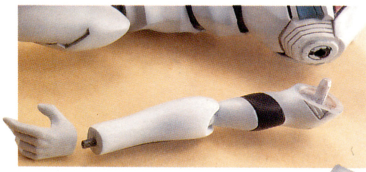
▲可動箇所を増したことにより、ポーズ付けの自由度が増した

▶巨大な翼だが、バランスをとってやれば自立させることができる



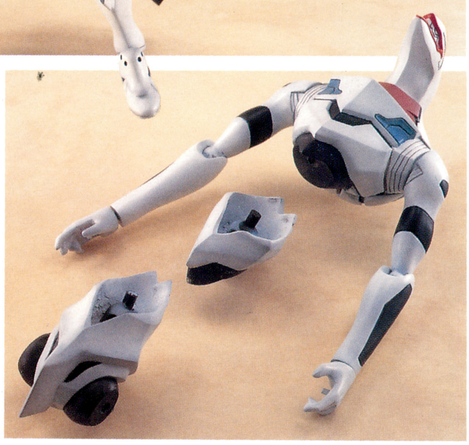
▼翼の形自体には手を加えていない。軽量化のため若干薄くしたのみ





▶製品のままでは胴体は無可動。3つに分割し、ボールジョイントを組み込んで可動させている

◀肩関節をポリキャップに変更。手首にはポリランナーを仕込んでいる。ヒジ関節のみ製品のままです





▲脚の分割。股間にはボールジョイント、ヒザにはポリランナーを使用。関節の動きがよりスムーズになっている。足首は無可動だったが、ボールジョイントで関節を新造した

■塗装

基本的には白一色なんですが、隠蔽力が弱いのでかなり厚吹きになってしまいました。読者の方々はエヴァカラーを使ったほうがいいかもしれません。

まず白い部分はキャラクターホワイト＋エヴァブラック少量で、一段暗くした白をシャドウ部分に吹いています。黒い部分はエヴァブラック＋キャラクターホワイト少量で。ロの赤はエヴァレッドを使用。スミ入れはエナメルのフラットブラック＋フラットホワイト少量で行なっています。剣は刃の部分を黒鉄色＋シルバー少量で塗っています。

■最後に

てなわけでかなり思い切った改造になってしまいました。単なるオモチャとしてでは無く、改造する素材としても十分作りごたえのあるアイテムであるということはお伝えできたのではないでしょうか。買ってきて飾るだけよりも愛着がわくのは確実なので、腕に覚えのある人は挑戦してみてはどうでしょうか。では！



対決

EVA-01 vs EVA MASS PRODUCTION MODEL

the diorama built by Takuji YAMADA

弐号機をむさぼり喰う量産機の群れ。そして対峙する初号機……山田卓司氏によるディオラマ作品は迫力の対決シーンを演出。氏のイメージをふくらませ製作している。多くのキットをふんだんに使用した大型の作品となっている。



▶横方向からみると、各モデルはこんな具合に配置されている。LM・HGの量産機に対して、パーフェクトグレードの初号機はオーバースケールのようにみえるが、これは右ページ特撮のようなアングルで見たときに迫力を出すため



◀エヴァ初号機には、バンダイのパーフェクトグレードモデルを使用。顔つきなど一部を手直ししているが、基本的にそのまま使用している

▼エヴァ量産機は、リミテッドモデルHGを使って製作。多数いるうち、大部分は最終戦仕様のキットを使用しているが、一部ノーマルバージョンの量産機キットのパーツを使っている





“決戦”

エヴァンゲリオン初号機対
エヴァンゲリオン量産機

ディオラマ製作・文／山田卓司

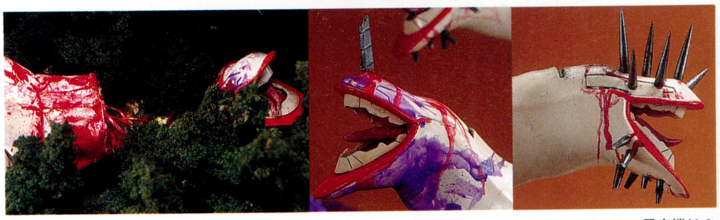
◀量産機9体分、弐号機、初号機の計11体分のキットを使用した大型のディオラマである





▶量産機は形状を変更し、固定仕様として製作。前腕のブレードが取り外されているのがわかる。なお、広げた翼は、「最終戦仕様」に同梱されるアサフレックス製のものを使い、表情をつけている
◀▼むさぼり喰われる弐号機。LM・HGを使用している。むき出しになった顔や指先など、細かい場所が作り込まれている。また弐号機の内臓は、ポリパテを使っての製作である。血は、スプラッター的イメージが強まらないように紫色とした





▲さすがにキットのままの頭部では、口の中がさみしいので、舌を自作して取りつけている。量産機は9体いるが、それぞれが個性的な顔つきで製作されている



■「エヴァシリーズ…完成していたの?」「S^2機関搭載型を9体全機投入とは。大げさすぎるな。まさか〜(以下略)」

いきなりベタベタな書き出しで申し訳ありませんが、今回はそういうヤツであります。ネタとして考えてから、かれこれ一年以上たっています。TV劇中でも量産型がいるらしいことは語られていましたので、イメージはあったのですが、いろいろ考えているうちに時間がたってしまいました。

今回は劇中シーンをモチーフに自分なりのかっこいいエヴァ観を入れています。劇場版も含め、エヴァという作品の内容、スタイル等に不満はありません。ですが、私のような古いタイプの人間は、シンジ君がもっと活躍する情景等も想像したりするわけです(でも、一見かっこ悪いけど実はかっこいい人生もあるわけで、その点リアルだよなとも思います)。

そんなわけで、私のエヴァディオラマ最終作?では、私的にかっこいい初号機に登場願いました。しかし、ただでさえ目立つ膨張色(白)の量産機が9体もいると初号機がさすがに地味に見えます。そこで初号機に巨大化していただこうと、パーフェクトグレードに登場願いました。ある程度のサイズで多くの要素を盛り込む作品の場合、リアルな臨場感よりも俯瞰的なパノラミック的なものが求められる性質がありますので、スケール統一をあえて避け、冒険ですがこうしたわけです。

弐号機も悩んだ点です。映画版ではボロボロにされて、アスカファンは心が痛かったのでは? と思うシーンです。アニメではイメージ的にきれいな絵として処理できるのですが、模型的にこれを表現するとグロ度が強く出てチョット…となりがちです。しかし、映画のドラマを活かしたいと思い、シチュエーションはほぼそのままで作ってみました。

■製作

まず弐号機からキメていきます。念願の素体顔をエポパテで作り、劇場版ということで腕のブレードを削ります。その跡は瞬着を硬化スプレーを使いながら盛りつけて処理。腹や脚はポリパテを中につめ、アルミ線を骨にしてポーズを固定します。劇中の「殺してやる」のポージングを借用しつつ「助けて!」というムードにしています。指は手袋が破れたようにマスキング液で表現しました。塗装は、メインに128番スーパーイタリアンレッドを使用、細部にはエヴァカラーを使いました。

量産機も弐号機と同様の工作でポーズを固定。頭部はフレームを使い、中にポリパテを詰めてアルミ線で固定します。単品で造る人も可動範囲が広がるのでオススメです。まぁ、アルミ線を芯にすると金属疲労で何回も動かしてると折れてしまいますが。9体も一度に造ると作業量も9倍ですし、それぞれのポージングにも悩みます。弐号機を補食しているヤツらから一体づつ仕上げていきます。頭にトゲの刺さっているヤツは劇中の活動再開時のポージングを元にしました。弐号機にヤラれた時のダメージは劇中ではあまり描かれていません(例えば腕を切られたヤツとか、胴体が真っ二つになったヤツ)が、コレは自己修復能力でキレイに戻ったものと解釈して全てノーマルな状態としました。翼は経時変化や塗装を考えると、先にリリースされた量産機に付いているスチロール製が良いのですが、曲げ加工や切り込んだりする工作では最終戦仕様のアサフレックスのほうが有利なので、こちらを使用しています。静電気を呼びやすく、塗装には苦労しました。翼の裏面のモールドはアニメ本番にはありませんが、ディテールとしてカッコ良いのでそのままとしました。量産機すべてロンギヌスの槍(コピー)を持たせるとうるさくなるので、これは2機のみ。バリエーションを持たせる意味でオリジナルの両刃剣も一部に持たせました。翼も槍と同様の理由で2機のみにつけています。塗装は鉄道カラーの小田急アイボリーなる色を使用。微妙な色調と隠蔽力が強いのが魅力です。細部にはエヴァカラーを使用。グンゼ産業のカラーは入手や扱いが楽なので、メインに使用しますが、鉄道用カラーが廃番となってしまったのは残念です。しかし9体だとさすがに大変。手足なんて計18本もあります。「残り半分で九つ。一匹につき20秒しかないじゃない」というわけにはいきませんでした。

P.G.初号機は基本的にはそのまま組んでいます。いろいろな意味で興味深いアイテムですが、本屋やCD店で売っていたのにはビックリしました。一つのメモリアルとして歴史に残るプラモデルだと思います。先述の通り、LM・HGサイズのディオラマにこの30cm大のモデルを組み込んだわけですが、完成させるとそれ程には違和感はないようです。

ベースはB3サイズの木製パネルを加工したもの。樹木はウッドランドシーニックのキットを3セット使用しました。これだけでウン千円もかかってしまうのですが、この手の物としてはやはりベストだと思います。



「最後の敵はやはり人間だった…」。劇場版『Air』では、Nerv対戦略自衛隊の血みどろの戦いが描かれた。その戦自をメインのテーマとして島脇秀樹氏が製作したのが、今回のディオラマである。エヴァやメインキャラクターは登場していない珍しい作品となったが、『新世紀エヴァンゲリオン』の魅力の一つであるミリタリー要素を表現した一作であり、ミリタリーモデラーとしても著名な作者の腕が活かされた作品となっている。

Tactical Self-Force

the diorama built by Hideki SHIMAWAKI

人、最後の敵。



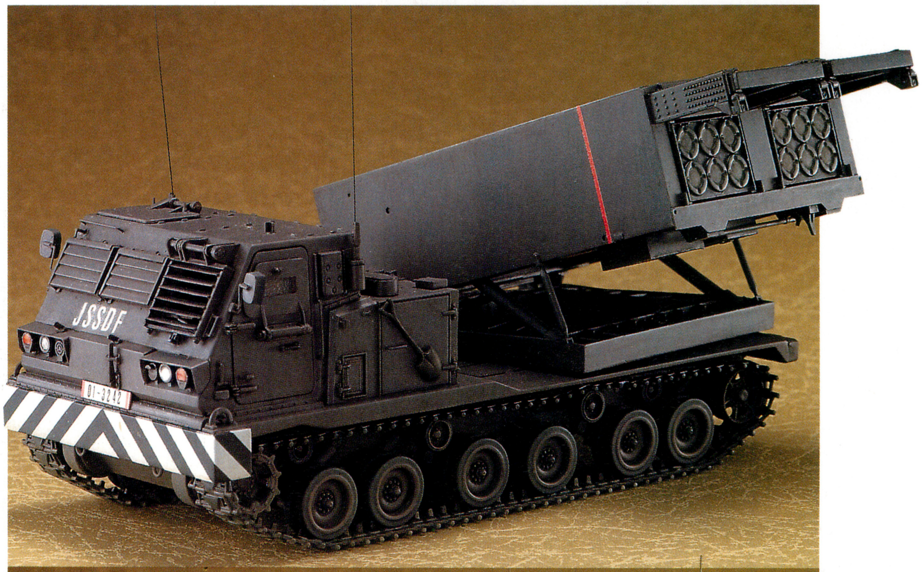
◀土手や道路はスチレンボードで製作し、茂みには鉄道模型用のライケンを使用

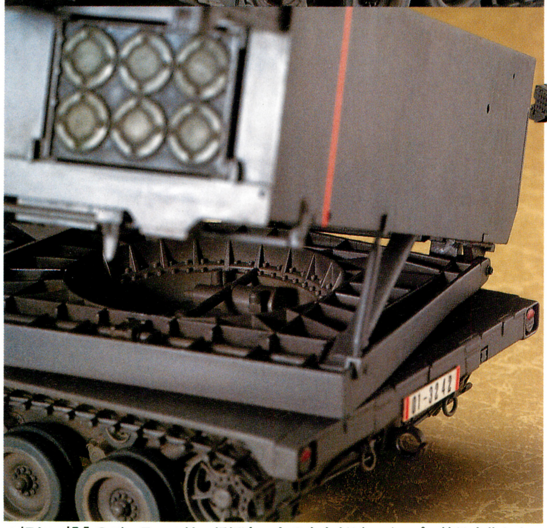


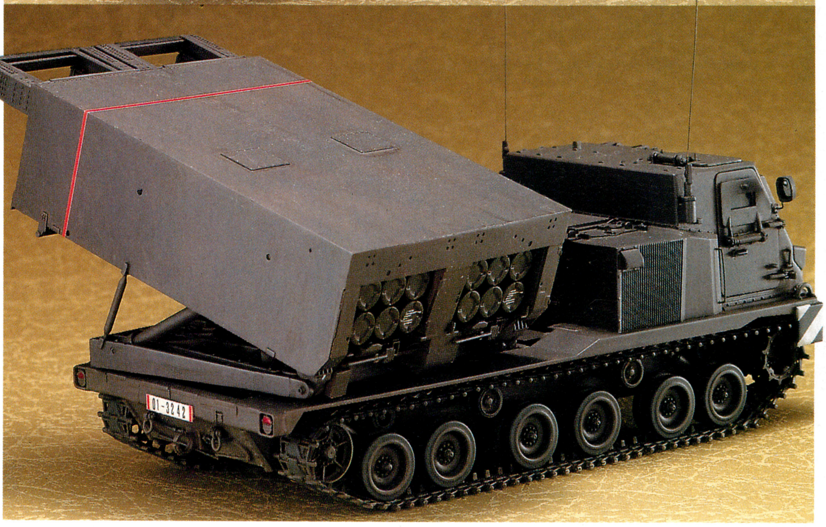
▲全景。1:35スケールで製作されており、幅約60cm、高さは約30cm

▶ミサイル車両には、上海ドラゴン製のキットを使用した。









▲細かい部分のディテールは、ほぼキットのままだが、バンパー等は自作した

戦略自衛隊

ディオラマ製作・文/島脇秀樹



▶弐号機復活に驚く戦略自衛隊、というシチュエーションをイメージしている

「戦略自衛隊ネタってのもやってみたいよね」と、以前本当に軽い気持ちでいっていたら、本当に作ることになってしまいました。

さてTVや映画を通して、エヴァには陸海空のさまざまな兵器が登場しますが、ローターのないヘリのような戦闘機やエヴァの輸送機は別として、他のほとんどは現在実在するものとか、またはそれらの近未来における発展型として登場しています。それもエヴァという作品の魅力の一面なのでしょう。例えばTV第一話冒頭でのサキエルを迎撃する74式戦車"改"で私はまず度胆を抜かれました。74式戦車は、90式戦車の配備が進む今でも、れっきとした陸上自衛隊の主力戦車であります。それを「少しの改造」で登場させることによって、この作品が数年後の日本を舞台としたドラマである、ということががぜん現実味をおびてくるわけです。なお、少しの改造とは、74式戦車主砲の105ミリ砲を90式と同じ120ミリ砲に換装していることですが、これは(制作者も重々わかっているでしょうが)絶対に無理。74式戦車のあの平べったい砲塔の形状は105ミリ砲を積むがためにデザインされたものだからです。

他に映画版では現在の陸上自衛隊が使用している87式偵察警戒車がチラッとですがそのまま登場しています。ゴジラやガメラの映画に出てくる6輪装甲車です。

■ミサイルランチャー

この車両が登場するシーンを作例として選んだ理由は、以前本誌で作った「死ぬのはイヤー!」と復活したアスカ(弐号機)が軍艦を持ち上げているシーンに付随するものだからです。

ミサイルランチャーはオリジナルに描かれていますが、モデルとなったのはおそらく、M270MLRSという車両です。同車は米国製で、先の湾岸戦争でも使用されました。現在、日本の陸上自衛隊にも少数ではありますが、実際に配備されています。

製作するにあたっては、上海ドラゴン製のキットを使用。パーツ数がとても多く、プラキット作りの喜びと苦しみを同時に味わえるゴージャスなものです。劇中のデザインにとらわれず、そのまま組みましたが、フロントのシマシマバンパーだけはプラ板で追加しました。マーキングはクリアデカールにドライプリントです。

■フィギュア

各社の1:35ミリタリーフィギュアを芯として、エポパテやポリパテを盛ってそれらしく作ります。ただし、突然目の前に現れた赤いヤツに慌てふためくというポイントははずせません。ゴーグルはしているは、肌色以外は2色で済むは、時間がなかった私にとっては大助かり?のコスチュームです。

■ベース

写真ではわからないと思いますが、実はこの作品、劇中と同じ視点からも見られるようにバックの土手は丸ごと取り外せる、分離合体機能?を有しております。この前方に自分の「船持ちエヴァ」を置いて後ろから眺めりゃ「一人名場面復活ごっこ」が楽しめます。

その土手はスチレンボードの箱組みで。茂みは鉄道模型のTOMIXのライケンです。以前はものすごい緑色に着色してあって、シリアスなディオラマにはちと使えない感じでしたが、昨年あたりから渋い色に変更になったみたいで、作例ではそのまま使用してあります。

ガードレールは木型を作り、プラ板をバキュームフォームで成型。ボルトにはウェーブのRリベットです。さて、このような身近なものを作る場合は現場を取材するのが一番なので、しばしば私はカメラとメジャーを持って街に出没します。本当は恥ずかしいのですが、それに屈せず堂々と寸法を計っていれば、通行人も何かの関係者だと思ってくれるでしょう。その結果、丸い道路標識の直径は60cm。地元の一番の繁華街の歩道で、除雪されてうず高く積もった雪山に登って採寸しました。不屈のディオラマ魂です。標識の図柄そのものは自動車教則本から拡大カラーコピーしました。

アクセントとして、棄てられた青い標識案内を手前に配してみました。場所こそ違え、劇中にも実際に登場しているものです。よくみると「第3新東京市街」に「跡」と落書きされています。第3新東京市は前に綾波がブっとばしてしまったからでしょう。このへんは芸コマです。この標識は友人にマックで作ってもらいました。またエヴァのディオラマはタイトルラベルも極太明朝で決めなければなりませんのでいつもお世話になっています。葛西さん、どうもありがとう。





▲各社ミリタリーフィギュアを使用しているものの、コスチュームは戦自オリジナルであり、スクラッチに近い製作となった

▼ガードレールはプラ板のバキュームフォームで製作。人物とのサイズは実地に採寸して得られた正しい比率だとか





▲アクセントとして書かれた道路表示



一撃

A STRIKE!
EVA-02～from "Air"～

the diorama built by Hideki SHIMAWAKI

弐号機にこだわるモデラー島脇秀樹氏の最新作は、『THE END OF EVANGELION』より。ロンギヌスの槍の一撃を受ける弐号機を製作している。鬼神の如き活躍を続けていた弐号機が、一瞬にして敗れさる印象的なシーンである。島脇氏は、同じ劇場版から、弐号機の復活シーンを製作しており(本書に収録)、対照的な作例として興味深い。

オブジェ的な作品を、というコンセプトで製作されており、ベースとして配置された量産機が特徴的である。

エヴァンゲリオン弐号機〜『Air』より〜

ディオラマ製作・文／島脇秀樹

▼全高約30cmの作品。オブジェ的な造りが特徴的である





▲顔にささったロンギヌスの槍は、LM・HGに付属するもの。零号機改などに付属する短めのものと量産機最終決戦仕様に付属する大型のものをミックスして使用



▲量産機が埋もれるベース。おどろおどろしい雰囲気を目指した

▼量産機にもLM・HGを使用している





◀弐号機にはバンダイのLM・HGを使用。劇中のシーンを意識して、両腕はエポパテで自作している

■回想

エヴァンゲリオン劇場版『THE END OF EVANGELION』の公開日は1997年7月19日。その直前試写会に招待を受け、急遽上京。『バットマン&ロビン』の試写会も同じ日の昼に行なわれたため、試写会二本立ての珍しいスケジュールとなる。東京駅で山田卓司君と落ち合って銀座で昼食。『バットマン〜』の試写会では、「ねえねえ、バットマンって悪い男ってこと」なんてネエちゃんもいる。その後ホテルにチェックイン。彼とはいつもツインで泊る。一人分の料金を浮かせるためであって、他の意味はない。

エヴァの試写会は渋谷と虎ノ門の二カ所で行なわれた。我々はマスコミ試写会である虎ノ門会場へ。場内は知っている顔でいっぱいである。上映開始。最初は春の劇場版の再確認でもあり、ついつい隣の女性のミニスカートに気をとられたりもするが、やがて展開されるショッキングな映像に引き込まれる。洗濯機の脱水槽に入れられたかのようにグルングルン振り回される私。帰路は無言で歩き、感想をかみしめる。地下鉄ではOL風の女性がエヴァの秘密本を読んでいる。ラーメン屋では有線放送で「残酷な天使のテーゼ」がながれている。「フッ世の中エヴァ一色だぜ」とつぶやく…

次の日は池袋のエヴァ展に行き、自分の作品と対面し、主催者にあいさつ。喫茶店の新聞では昨日の試写会の記事が。「なんと！渋谷のほうには声優さんがいらしているではないですか！」、あくまでミーハーな私であった。

■最後のエヴァ作例

というわけで？ 再び島脇です。「さあ、また弐号機作るぞ。本誌でサキエルのミサイルキャッチやったから、今度は弐号機の顔面ミサイルキャッチだ」と思っていると、担当が「それもいいですけど、顔面槍にしましょうよ」と。「なんだと！ このオレ様にアスカが苦しむそんなむごいシーンを作れというのか！」と思いましたが、涙をこらえて作ってしまいました。

弐号機に使用したのは、バンダイのリミテッドモデルHG。今回はプロポーションの大幅な変更は行なっていません。ただし両腕は劇場版の設定に合わせて下腕のブレードを取り去る必要があるのと、衝撃の反動で「無意識に」に振り出された腕の感じを再現するためにエポキシパテで自作しています。また、アゴを引いた状態にするためにも少し手を入れています。

ロンギヌスの槍は、LM・HGの量産機最終戦仕様に入っている大型バージョンと弐号機などに入っている短めのバージョンをミックスして使いました。顔の前のほうの部分は量産機に入っていたものを弐号機の顔に合わせて、思いっ切り幅詰めして使用。後ろに突き抜けた部分は、削りやすい普通のプラスチックがよかったので、弐号機等に入っているものを使いました。

塗装は、いつものようにグンゼ産業のエヴァカラーセットを使用。槍はメタルカラーのブロンズにしてみました。

弐号機は完成したが、それをのせる台…。長方形で、針葉樹の森で…とイメージしてみますが、どうも作品として間がもたず、しっくりときません。それではと方向性を変えてオブジェ風に仕上げることにします。実は米国のファンタジーイラストレーターの大御所、フランク・フラゼッタのおどろおどろしいイラストのような作品が作りたいと思っていたのです。累々たる量産機の屍の上に立つ弐号機。嗚乎、死ぬんじゃないぞアスカちゃん。

そんなこんなで、量産機は全部で9体いましたから、槍を投げたやつ以外ということで、8体分を配置しています。ただし腕一本でも一体ですから、まるまる8体分のキットを使ったわけではありません。メインとして目立つ一体を最終戦仕様のLM・HGで、他は最初に発売されたバージョンで作っています。改造のための加工しやすさは、プラスチック部品が多い分、古いほうに軍配があるようです。腕パーツは作業効率アップのため、型取りしてレジンに置き換えています。

■あとがき

さて、今回をもって私のエヴァ作例は終わるのか。いや違う。再開されたビデオシリーズだってあんなに描きおこしがあったじゃないか。まだしばらくはやるぞ！

ちなみに製作中のBGMはエヴァの缶入りCDとみやむーのセカンドアルバムでした。



復活

EVA02 revived

the diorama built by Hideki SHIMAWAKI

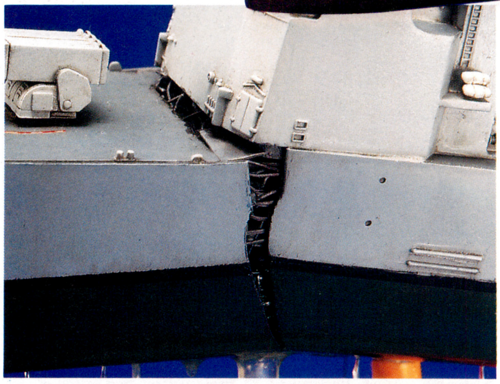
春の劇場版『シト新生』のＲＥＢＩＲＴＨ篇及び、夏の『ＴＨＥ END OF EVANNGELION』第25話の『Ａｉｒ』の見せ場と言えば、エヴァ量産機の登場、そしてアスカ＆弐号機の復活の二つを挙げる人は多いのではないだろうか。大型ミサイルを片手で受け止め、戦闘機を虫のように叩き落とす等、「復活」にふさわしい活躍を見せた弐号機だが、今回の作例のために選ばれたシチュエーションは、復活早々にみせた軍艦のリフティングシーン。改めてエヴァのパワーを明示した場面である。

「弐号機が一番好き」と語る島脇秀樹氏が、バンダイ・リミテッドモデルＨＧとドラゴン製艦船モデルの組み合わせ、この力強い作品を製作した。

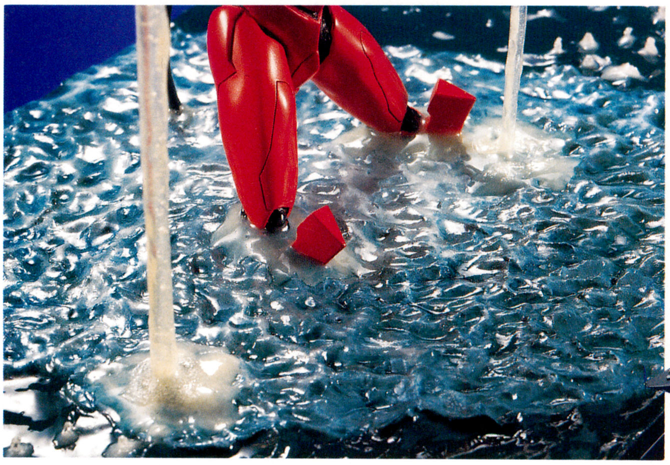
弐号機再機動

ディオラマ製作・文/島脇秀樹





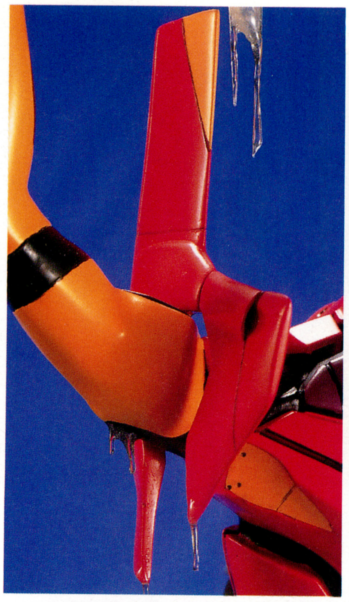
▲ベース底面の大きさは30cm×40cm。作例の全高は約20cm。鑑の全長は約50cmである。
▶弐号機の復活シーンから、エヴァのパワーを見せつけた軍艦のリフティングを選択し立体化した
◀自重で艦に生じたひび割れは、キットに切れ目を入れた後に手で押し割って再現した
▼水面は粘土（ラドール）で造型し塗装。水柱は透明プラ板＋エポキシ系接着剤で製作している







▲リフトされた艦には、作者が最もイメージが近いと感じた、ドラゴン製1:350艦艇モデルの米駆逐艦・スプルーアンス級を使用した



▶弐号機にはバンダイLM・HGを使用。TV版とは、全体のシルエットが異なるためボディラインの改修を行なっている



▲頭部は目と目の間で上下に切断。2.5㎜の幅増しを行ない、縦長の印象を持たせている
◀肩はキットのパーツの片側のみを使用。ポリパテの盛り削りによってかなり薄いシルエットとなっている。肩への接続は真鍮線で行なっている





◀胴体部分は、エポパテで完全に作り直している。キットと比較して、かなり太めのラインとなっている
▼腕もエポパテを使って自作している。手首のみLM・HGのバルディエルから流用している。劇場版のデザインに準じ、下腕には何もつけていない



■初めに

今回は劇場版からアスカの復活シーンです。思えば、映画館で初めてこの場面を観たとき、「ああ自分はこのシーンを作るんだろうな」と神のお告げを聞いたような感じがしたものです（ちょっと危険かな）。
　これを作っている当時は資料がほとんどなく、映画を観て憶えたイメージで製作しています。完成間際になって、アニメ誌に絵が載り始めたのが悔しかったですね。

■弐号機

　バンダイのLM・HGを使用して製作。しかし、映画に出てきた弐号機ってTV版とかなりイメージが違っているんですよね。寸胴で脚が短い幼児体形。加えて下腕のブレードがなく、肩アーマー（本当は武器庫だけど）は短くて極端に薄く、顔は長い。だけどこれはこれでかっこいいので、今回の作例にはそのあたりのデザインを盛り込んでみました。
　まず何よりも、船を持ち上げさせるために、固定ポーズで頑丈に作らなければいけません。基本は、2㎜真鍮線の骨組みにエポパテとキットパーツを着せるようにして製作します。下半身はヒザから下がないので、股間の黒い関節部分をエポパテに置き換えた他はキットのまま作っています。劇中ではもっと深く水に浸かっていたのですが、模型としての見栄えを考えてヒザまでに。胴体はエポパテによる自作で、かなり太めに作りました。なんだかJ・A・みたいです。エヴァは細いというイメージが強いんですが、設定画でもこれくらい太かったし、制作者のイメージはずっとこうだったんじゃないかな？
　腕は、キットでは不可能なポーズをとらせるため、これもエポパテで自作します。これは重量対策も兼ねています。さて、キットの肩アーマー、動かして遊んでいる人にはわかるでしょうが、腕を上に回せば下を向きます。TVでそう描いたシーンも確かにありましたが、肩アーマーは常に上を向いていたほうがかっこいいと個人的に思うので、付け直しています。肩アーマーはキットのパーツの片側だけを使い、ポリパテを盛ってから薄く削ったのですが、最後にはプラの部分はほとんど残りませんでした。ダクトのモールドはエポパテで作っています。肩への接続は、まずアーマーをダクトの上あたりで前後に分割し、まず後ろ側を肩のうえに真鍮線のピンで止めてから、前部を後ろ側に接着することで行なっています。
　顔は、劇中のように緑目の配置が正面から見て正方形になるように、頭部を目の間で上下に二分割し、スペーサーをはさんで2.5㎜幅増ししています。なお、首の中央ブロックと開いた両手首はLM・HGのバルディエルから流用しました。
　塗装はグンゼ産業のエヴァカラーセットをそのまま使用しています。下腕部の黒い部分はキットのパーツをトレースして形を切り出したデカール（クリアデカールを黒く塗装したもの）を貼りました。

■軍艦

ジオフロント内の地底湖にいつも浮いていた軍艦。細かい資料は見たことがないですが、ネルフに所属する以上、戦略自衛隊のお下がりもしくは同一級のものだと思われます。現在の海上自衛隊の護衛艦を流用すればよいと判断したのですが、スケール的に見合うキットがありません。で、結局選んだのが、ドラゴン製の1：350米海軍現用駆逐艦・スプルーアンス級です。海自の護衛艦と比べてかなり大柄なのですが、LM・HGの弐号機にマッチする大きさですし、シルエットも似ています。
　実船にもキットにも、船首部にバルバスバウ（実用語でいう球状艦首のこと）をド派手にしたようなバウソナーがあるのですが、映画では確認できませんでした。これは切り取って、穴をエポパテで埋めています。自重で折れかけた船体は、ニッパーでちょっと切れ目を入れてから、手でムリムリと引き裂くようにして折りました。ドラゴンでも初期のキットなので設計ミスもあったりするのですが、今回は気にせずに組んでいます。

■ベース

　水面は粘土（ラドール）で形を作り、表面は同じ粘土を水で溶かしてパテのようにしたものを筆塗りして表面を滑らかにします。その後、グンゼ産業水性カラーの原色ブルー、グリーンとエメラルドグリーンを混色したもので塗装し、その上からタミヤエナメルのクリアー2本分を筆塗りして、表面の透明感とツヤを出しています。
　滝のような水の滴りは、厚い透明プラ板を切り出して接着し、表面をエポキシ接着剤で覆って表現しました。なお、この水の柱で船を支えていると見られがちですが、弐号機を強度第一で作っていますので、柱がなくてもビクともしません。確かに補強にはなっていますが…。他に水の表現に使ったのは、透明ランナー、クリアーボンド、白い塗料を混ぜたエポキシ接着剤などです。
　タイトルプレートは、こういうラベル製作を本職にしている友人に作ってもらいました。今まで、いろいろ頼んだわりにちゃんと使ったことがなかったので、今回やっとまともに使えて一安心といったところです。それでは。

Fallen Angels

Statue of Goddess & Kaworu Nagisa

nonscale scratch built
modeled by Takuji YAMADA

　春の夏の２回に渡って劇場公開された『断世紀エヴァンゲリオン』。春の劇場版は、ＴＶ総集編＋新作カットの『ＤＥＡＴＨ』篇と完全新作の『ＲＥＢＩＲＴＨ』篇（夏の劇場版第25話『Ａｉｒ』の一部にあたる）の二部構成で公開された。その『ＤＥＡＴＨ』篇のラストで、スタッフロールとともに登場したのが、この謎の像である。その正体をめぐって、ファンの注目を集めたこの女神像を山田卓司氏がスクラッチで立体化。雰囲気を重視したオブジェ的な造りといている。また“堕ちた天使”のイメージが共通するということで、渚カヲルもあわせて製作。こちらはバンダイから発売されたガシャポンシリーズを使用している。







▲女神像はスーパースカルピーを使って製作されている

▼翼の部分は、古いプラモデルのパーツを流用して製作。羽毛模様が美しい



女神像&渚カヲル

ノンスケール スクラッチビルド
製作・文/山田卓司

▼像の大きさは、羽の先端までで約30cm。ベースを含めれば40cm程になる



▶前方からみると乳房が確認できる。作者が女神像と呼ぶゆえんである

▼ディテールは資料で確認できたものと作者独自の解釈をミックス







▶カヲルはバンダイのガシャポン『5inch フィギュアシリーズ』を使って製作。さほど手を加えなくてもご覧の様な高いクオリティを誇る

■初めに

話は、春の劇場版『シト新生』の公開直後くらいにさかのぼります。他の人とこの映画のことを話すと、決まって『DEATH』篇の最後に登場する翼の生えた像の立体が見たいと言われました。当初はこれが量産機ではないかという説もありましたが、ストーリーで見ると、どうもこれは「最後のシ者」カヲル君を象徴的に表現した〃壊れた女神像〃のようです。

劇中には3カット程登場したと思いますが、アニメ誌等で時々使われるのは横位置からのカットくらいで、しかもあまり大きくありません。資料としての画がままなりませんので、いっそのことオリジナルで作ろうかとも思いましたが、やはりある程度はアニメの絵に忠実に造っておきたい。「ウーム」と悩んだ結果が今回の作例となりました。

■女神像

造型法はいたって簡単で、ダンボールの芯にアルミ線を巻きつけたものを骨組みとし、それにスーパースカルピーを盛って造っています。前述の通り、資料不足でディテールの詳細が今一つわかりません。自分なりにつけてはいますが、人間(ヒト)ともエヴァともつかず、どうも煮え切らない造型になったような気がします。なお翼はライクライク社の『BALD EAGLE』という大昔のプラモデルパーツを使いました。

■カヲル

さて、数あるエヴァグッズの中でも、バンダイのガシャポン『5inch フィギュアシリーズ』はすごいです。私は超ズルイことにHJ編集部にて入手しました。いただいたからにはいつか作品に使おうと思っていたのですが、今回の作例は単品で見るとネタ的に少々さびしい気がしたのでこれを取り入れることにしました。もともとカヲル君はお気に入りでもあったし、ポーズもバッチリOKです。

こういったものを作る場合、レジンに置換して複製したり、ベンジンにつけ込んで硬くして仕上げたりといった工作がポピュラーなのですが、ガシャポン相手にそれは不粋でショと思い、そのまま塗装して仕上げています。パーツのツギ目はポーズとスーツのディテールのおかげで、それほど目立ちません。

塗装にはソフビ用のVカラーを使用し、エヴァ独特の色合いを出したつもりです。モールドも深くハッキリとしていますし、ブツが小さいので筆塗りで仕上げても充分です。

注意点は、ソフビ、PVCと呼ばれているものと同様に塩化ビニールは油分が含まれた材質なので(だからベンジンにつけるとこの油分が抜けて収縮し、硬くなるというわけ)、塗装にエナメル系塗料や油絵の具を使用すると、これらの溶剤に含まれる鉱物系の油分と反応するらしく、ベタベタになるので使用しないほうがよい、ということです。塩ビ(ソフビ)用塗料を塗った上からならば、とも思いますが、状況によっては不安が残りますので、エナメル系はなるべく避けるほうが無難でしょう。

■最後に

なにやらオマケ的なカヲル君のほうが書くことが多くなってしまいました。自作(スクラッチ)ものの解説は難しいですね。それでは。

A WAIT ORDERS

EVA 01 & EVA's WEAPONS

the diorama built by Hideki SHIMAWAKI

バンダイの傑作キット、リミテッドモデルＨＧのエヴァ初号機に拘束具兼輸送台及び、劇中で使用もしくは設定が描かれた各種武器をセットして発売されたキットが「初号機輸送台仕様」である。この数多くの武器を活かす方向で…ということで島脇秀樹氏が製作したのがご覧の作品である。構成は角川書店より発売中の『ニュータイプ100%コレクション 新世紀エヴァンゲリオン』に収録されたイラストをモチーフとしている。残念ながら輸送台は未使用なものの、武器セットをふんだんに使った大型作品となっている。







▶ベースから初号機を取り外したところ。14種類、計23個の武器とエントリープラグ及び、電源輸送車を配置している

初号機装備展開

ディオラマ製作・文／島脇秀樹



▲作品の全体図。ディオラマというよりはディスプレイ作品に近い。各武器が整然と美しく配置されている
▶初号機は片ヒザを立てた待機状態。固定ポーズでこれを再現している



▲形状変更はほぼ全身で行なっているが、例外的に頭部と胸部には特に手を加えていない



■初めに

弐号機専門(?)な私ですが、今回はバンダイLM・HGの「初号機輸送台仕様」に入っている武器をガンガンに使っていこうという可令を受けました。さらには角川書店から発売された「100%コレクション」に収録されたイラストを再現せよ、ということで今回は初号機です。

■初号機輸送台仕様

パーツの成型色が少し濃くなった初号機のキットに輸送台と新しい武器各種が加わった豪華なセットです。前述したイラストのムードを出すために初号機はガチガチの固定ポーズとし、主に下半身を中心に作り直してみました。エヴァシリーズの模型はどれも脚がスラッと長くて、立っているときはかっこいいのですが、座りポーズにすると逆にそれが災いして、少々変な格好になってしまいます。今回は固定ポーズの強みとして、その辺りを改修します。

まず太ももをエポパテで二回りほど太らせ、スネは8㎜程切り詰めます。ヒザの関節パーツは使用せず、太ももとふくらはぎを密着させて接着。つま先も曲げた状態に作り直します。これで、体重をかけてドッシリとしゃがんだポーズが再現できるわけです。関節の部分はイラストでシワシワに描いてありますので、エポパテの自作パーツでこれを再現しました。設定ではシワはできないものらしいんですが。なお、今回使ったエポパテはセメダイン社の「プラ用60分型」というものです。製作時に寒かったためかペーパーがけが可能となるまでに1日を要しましたが、キメが細かくてグッドでした。

胴体はかなり細身に描いてあるため、キットにエポパテで裏打ちし、さらにそれが露出するぐらいのところまで削り込んでいます。

胸部形状などはキットのままですが、イラストの雰囲気を出すために腕は大幅に作り直しました。まず、もったいないのですが軟質カバーを引きはがし、ヒジの部分で切断します。次に真鍮線を芯にして長さと角度を調整しながら再接合し、カバーはエポパテで作り直します。その際ヒジ関節には微妙にシワをつけておきます。エヴァの工作の場合、ロボットというよりはフィギュアの改造に近

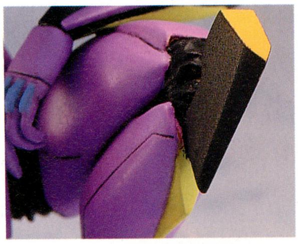




▼可動モデルを固定仕様としたときに生じる違和感を解消しつつ、イラストの雰囲気を再現するためにキットの形状にはかなり手を加えている

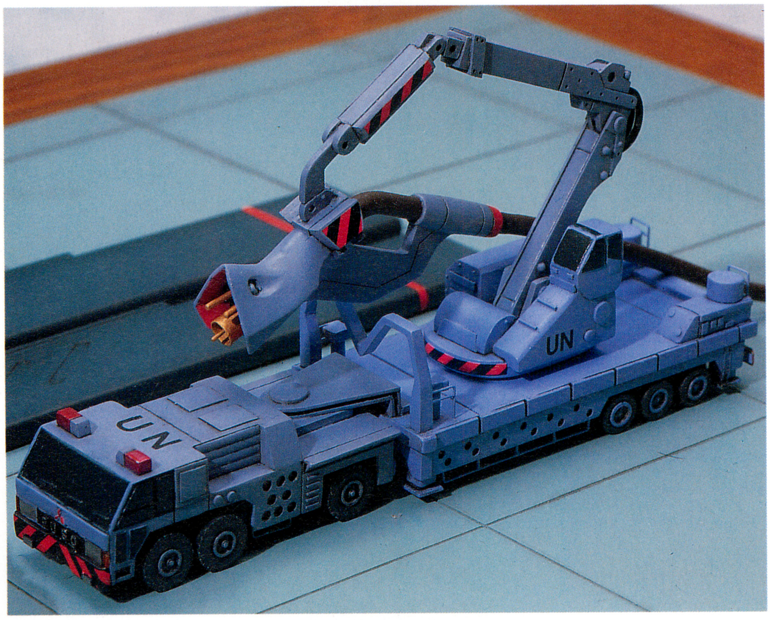


▲腕は軟質カバーを取り除いた後、真鍮線を芯にしてエポパテで形を作った



▶ヒザの突起の面取りを変更（キットでは三角形）する等、細かい部分にも手を加えている

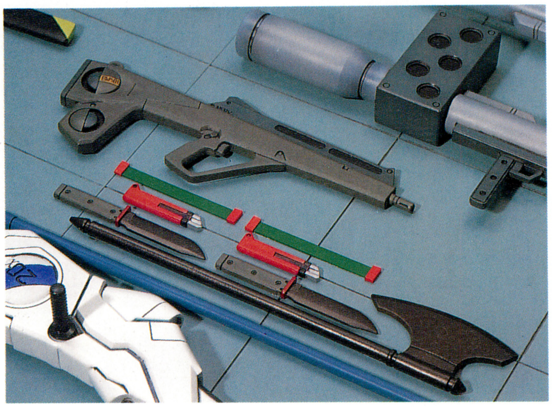
▲エポパテでパーツを裏打ちした後、大幅な削り込みを行なった胴部。かなり細身のシルエットに見せることに成功している



▶最も形状に変更が加えられたのが脚部。キットのままの脚の長さでは、立てヒザ状態にした時に違和感があるため、ほぼスクラッチで製作している。足首も接地感を高めた形に改造している。ヒザにはシワを寄せ、イラストの再現を狙った

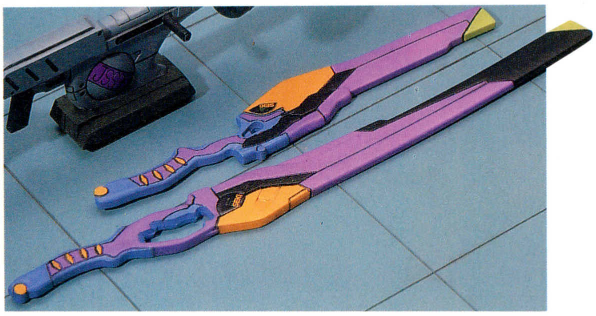
◀電源輸送車はスクラッチによる自作。AFVモデラーでもある作者のノウハウが活かされている





▲武器の一部。ほとんどはキットのパーツを使用している。中央の緑色のバー状のものだけを自作。さてこのバーの正体は…（本文参照）

▼イラストには剣はなかったが、「せっかくだから」ということで、違和感がないように設置している



いので、私には向いていると思います。

頭部はツノをシャープにした以外はキットをストレートで使用。絵ではうつむいているのに目がギラッとしていますが、さすがに立体でこれは無理でした。

塗装はグンゼ産業のエヴァカラーセットをそのまま使用。発色が良いのでお気に入りです。ただ、初号機カラーセットの一番暗いパープルってやっぱりいらないんじゃないでしょうか？　私はオレンジのほうが良いです。

■武装

キットの一番のウリである輸送台は、今回は未使用。バズーカ砲とパレットガンケース及び、非常用電池を各2セット分、N²爆弾と大小の刀をキットから使用し、それ以外のものは手持ちのキットからかき集めました。武器の塗装のほとんどはお手伝いの工藤武識くんにやってもらいました。

名前をこのキットで初めて知った刀（マゴロク・エクスターミネート・ソードとカウンターソード）はそれぞれ抜き身と鞘に入ったものが用意されています。今回最後に塗装したのですが、配色が初号機本体と一緒なので、効率アップのためにも塗装は同時進行で行なうことをおすすめします。

中央の緑色のバー2本はプラ板を切って作りましたが、これって何？　という人も多いのでは。TV第9話を細かくチェックしてみてください。

■電源輸送トレーラー

ガムやキャラクターに付く、男の子用のオマケで使えるものがないかとも思いましたが、当然これは駄目。結局、角川のムックに載っていた設定画を参考にしてフルスクラッチしました。タイヤのみ、ハセガワの1：72飛行機アクセサリーの地上機材から流用しました。元々がAFVモデラーなもので、こういうのを作るのが本職っていえば本職なんですが、そのくせエヴァ本体より時間がかかったかもしれません。コンセントは縁を薄く削り、真鍮線と真鍮パイプでディテールを加えています。爆砕ボルトはウェーブのRリベット丸で作ってやります。コードは、キット付属のチューブ内にアルミ棒を通して、自由に形が付けられるようにしました。

■ベース

プラ板にPカッターでスジを入れただけです。おしまい。楽ばっかりしてんじゃないぞ、との声が聞こえそうですが、ビルがあって、木が立ってて、山があったらそれすなわちディオラマかというと、それほど単純な世界ではありません。自負を持ってやっていますのでよろしくお願いします。

使徒、襲来。

ANGEL ATTACK

SACHIEL 3rd ANGEL

the diorama built by Hideki SHIMAWAKI

　使徒。『新世紀エヴァンゲリオン』において敵となったこの存在は、それにまつわる数々の謎やこれまでにない大胆なデザイン等が試聴者を引き付けた。とりわけ、漫画家のあさりよしとお氏がデザインし、第１話と第２話に登場した第３使徒(サキエルと呼称される)は人気が高い。立体でもガレージキットやセガ・エンタープライゼスのリアルモデルなど、いくつかの製品が発売されている。なかでもユニークな存在なのがバンダイより、ＬＭ・ＨＧシリーズとして発売されたプラモデル。軟質素材によるスーツと内部可動フレームの組み合わせに外装パーツを取り付けるという、プラキットとしては斬新な手法が用いられている。これにより生物的な使徒のプロポーション＆質感と可動の再現の両立を実現したアイテムとなっている。

　このキットを用いて、島脇秀樹氏がディオラマを製作。第１話でサキエルがミサイルを受け止め、人知を超えた力を見せ付ける名シーンを再現した。サキエル自体は固定ポーズとしているが、そのポーズをつける際に可動モデルという仕様が非常に有効に働いている。




毎月23日

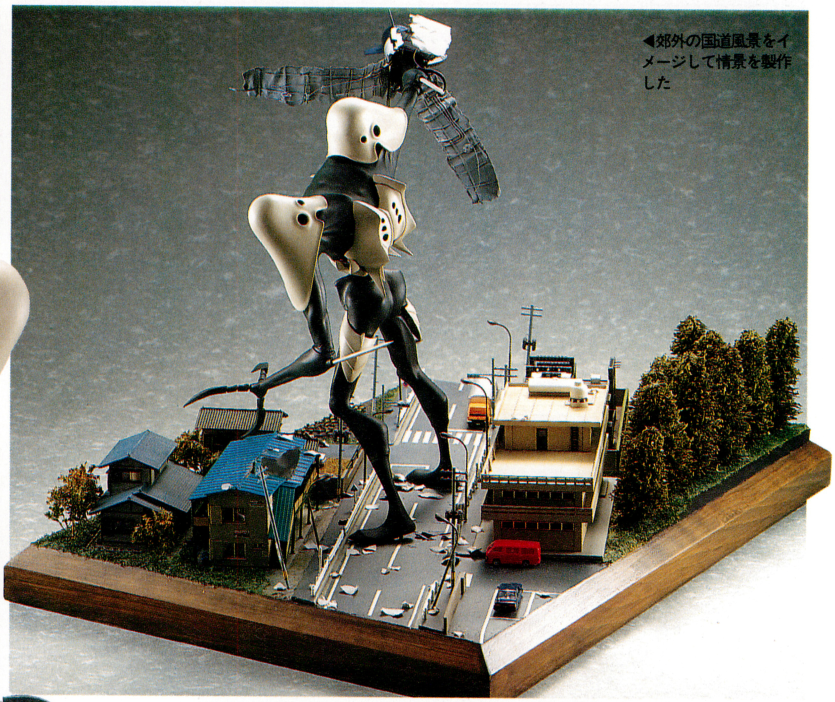


ANGEL ATTACK
第3使徒サキエル

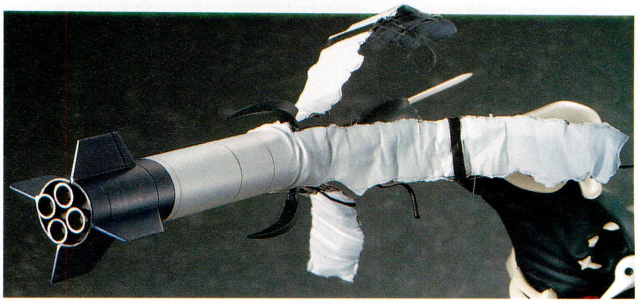
ディオラマ製作・文／島脇秀樹

◀ディオラマ全景。幅50cm、奥行30cm、高さは約25cmである





◀郊外の国道風景をイメージして情景を製作した

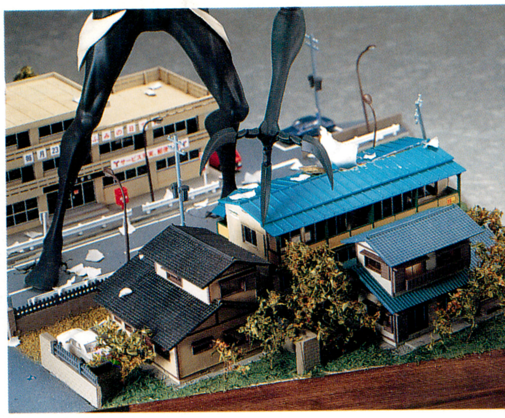


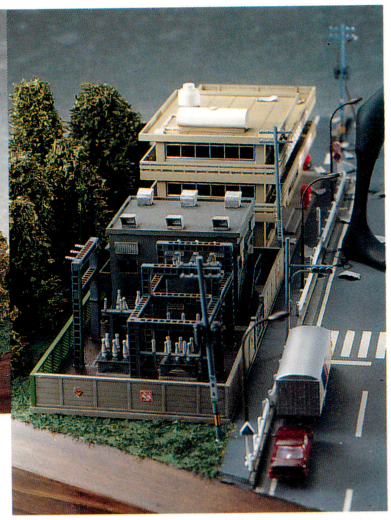
▶ミサイルにはアリイのキットを使用。破壊された部分は薄いアルミ板＋プラペーパーで製作した

◀サキエルはポーズをあらかじめつけておき、スーツ内部にレジンを流し込んで固定。ふりあげた右腕には真鍮パイプを通している



▲街頭や電柱、標識にはグリーンマックス社のNゲージ用アクセサリーを使用。キャベツ畑がよい味をだしている



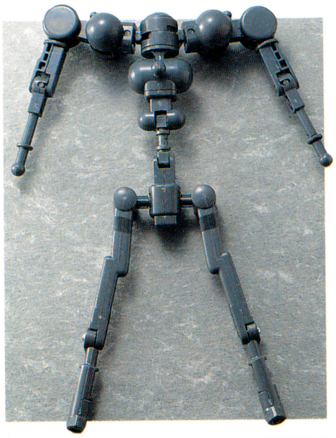


▲▶建物や車にはNゲージ用ストラクチャーを流用。樹木の葉は刻んだパセリで再現

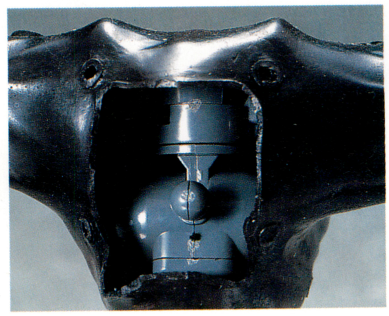
▼▶ラバースーツには普通のプラモデル用塗料はのりにくい。そのため、今回の作例ではVカラーを使用している



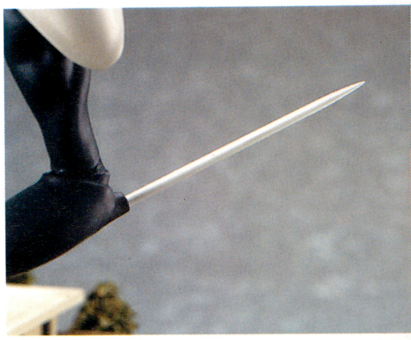


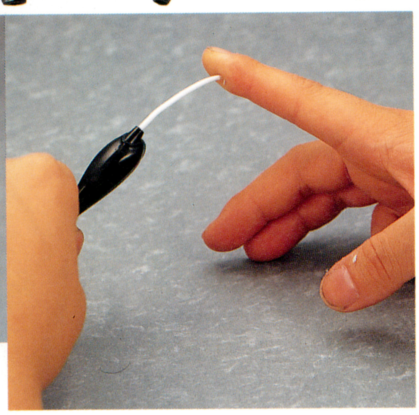


◀かなり自由なポーズがつけられる可動フレーム。作例では右腕部分以外をそのまま使用した



▶ラバースーツの背中には可動フレームを入れるための穴が開いている。ここからレジンを流し込んだ





▲▶キットでは、とがった部分は安全の確保のため軟らかい素材となっている。作例ではこれを金属線にして、質感を高めている

■HGサキエルについて

発売が少しのびて? ファンをちょっぴりやきもきさせたHGのサキエルを使って、久々にエヴァの作例です。

キットは可動フレームにラバー(ソフビ)パーツを着せる構成で、各関節をカバーして隠した上に生物的体表もリアルに再現する、まさに生物(ナマモノ)向けの手法です。

しかし、このラバーパーツが若干曲者です。塗装のことについては後述しますが、その他に普通のプラスチックと長い間接触させておくとこれを浸食する可能性があります(インストにも注意があります)。初号機とからませて飾っておくと知らないうちに2体が融合しているかもしれません(ないと思いますが)。

そんなこともあり、普通に組んで普通に遊ぶ分には何の心配もない、大いに遊べるキットなのですが、私のようにディオラマな人はポーズを固定し、塗装しなければいけません。その辺りからアプローチしてみましょう。

■サキエル・ミサイル製作

まずは場面設定から。事故修復後の顔が二つのセカンドバージョンなら初号機の顔面わしづかみで決まり、でしたが、キットはファーストバージョンなので、これしかないのミサイルキャッチ。最初は、つかんだ瞬間のミサイルの先がちょっとだけ潰れたところを考えていたのですが、山田卓司君から「バナナの皮をやらなきゃ男じゃない!」と言われて方針を変更。ご覧のようになりました。

さて、まずポーズの固定から。これはラバーパーツにレジンを注入する方法で行ないます。右腕以外の可動フレームをラバーパーツの中に入れ、ポーズを決めながら何回かに分けて背中からレジンを流し込みます。安いスポイトを使い捨てにしながらやると楽です。この時、当然ですがラバーパーツはどこも開口させていません。残った右腕は、背中から手の先まで届く金属パイプを通し、力枝で腕を振り上げさせておいて、レジンを流し込んで固定します。腕の付け根にシワが寄りますが、これは肩パーツで隠れます。ただし右肩パーツはそのままでは付けられなくなってしまったので、表からエポパテ、裏からポリパテを盛って形状を変更しています。また、ポーズ付けによって、背中の穴が広がってしまい、キットのままの甲羅パーツでは塞げないので、エポパテで大型化しました。他の体表の構造物は真鍮線を軸にし、ラバーパーツに穴を開けて中のレジンに接着します。これでポーズを固定したわけですが、上半身を中心にずいぶん重くなってしまいました。しまりのよい足首の強度が不安になったので、ヒザあたりまで真鍮線の軸を通してあります。

ミサイルはアリイの1:48スカッドミサイルシリーズのアルアッバスを流用。「バナナの皮」は、薄いアルミ板をタミヤのプラペーパーでサンドイッチし、それを手で裂いて作りました。ミサイルの中心には真鍮線を通してあり、これを腕の中に通した金属パイプに差し込めば強度バッチリのミサイルナイスキャッチのできあがりです。

次に塗装です。説明書にも書いてありますが、ラバーパーツは専用の塗料で塗らないとすぐはがれてしまいます。そこで今回はソフビ専用のVカラーを使用しました。これを使うのは初めてなのでよく分からず、山田君に電話でレクチャーを受けつつ塗りました。ためしに余白部分に塗って、乾燥後に引っ張ったり揉んだりしましたがはがれなかったので、可動させるときもOKでしょう。原色の黒、緑、白を混色して使っています。外骨格の部分はエヴァカラーの使徒セットを使用しています。

■ベース製作

第壱話で海から上陸したサキエルは国連軍の攻撃を受けながら市街地を通り抜けます。その際、彼?は怪獣のようにビルをガンガン壊したりしません。宇宙から降ってくるといった例外はありましたが、総じて使徒が無差別な破壊を行なうといった描写は少なかったと思います。このサキエルも攻撃を受けなければしずしずとネルフ本部を目指したのではないでしょうか?

という前ふりのもと、ディオラマのサキエルも行儀よく道路を歩かせます。劇中でミサイルを受け止めたときの背景は田園風景になってましたので、郊外の国道沿い風に作りました。

路面はスチレンボードでもよいのですが、今回はヒビ割れ表現のために石膏で作ります。ATフィールドをミサイルに向けてしまったため、体重が路面にかかってしまった状況です。木枠を組んで石膏を流し、硬化したら表面に軽くペーパーをかけ、タオルを当ててハンマーでヒビを入れます。バラバラになってしまってはお話にならないので、水に溶いた木工用ボンドを流し込んでおきます。

建物と車はトミックスのNゲージ用ストラクチャー。「この家は敷地が広くてお金持ち」とか、「このアパートは駐車場がなくて人気がないので入居者募集中」などと一人でお話ししながら配置しました。信号、電柱、ガードレール等はグリーンマックス社のNゲージアクセサリー。樹木はたわしのような針葉樹にスパイス用の乾燥パセリの葉をふりかけました。スーパーのビン入りを買っていては間に合う量ではありません。AFV仲間から業務用のものを大量に分けてもらって使っています。



もう一つの『ヤシマ作戦』



◀ディオラマ全景。ベースは発泡スチロールの土台に園芸用の土等を盛りつけて製作した

Rei Ⅱ

the diorama built by Takuji YAMADA

『新世紀エヴァンゲリオン』のキャラクターデザインを手がけた貞本義行氏は、月刊少年エース(角川書店)において、『新世紀エヴァンゲリオン』のコミック連載も行なっている。コミック版『エヴァンゲリオン』は、展開やキャラクター描写に独自の味付けがなされており、TV版とは一味違ったその演出をあじわうのも楽しみの一つとなっている。

エヴァの名場面の一つ、「ヤシマ作戦」もコミック版では、がらりと印象が変わったシーンである。今回は、この“もう一つの”ヤシマ作戦を山田卓氏が再現した。

ヤシマ作戦・コミックス版

ディオラマ製作・文／山田卓司

▶樹木には鉄道模型用の素材を利用。情景用パウダーなどで変化をつけ、リアルさを出すのがポイント

▼焼け焦げた樹木は、伸ばしランナーを使って製作した







■題材の決定

今さらいうのもナンですが世間ではアヤナミの人気が高いわけです。ワタシもその存在の切なさみたいなところが好きです。某SF映画のレプリカントや逝去された巨匠マンガ家の作品に出てくるアンドロイドに通じる悲しさというか…、言葉ではうまく表現できませんが。

そんなアヤナミの零号機ですが、友人の島脇氏が以前暴走した零号機を作っています。この時のTV放映タイトルが〝ReiⅠ〟です。となれば、次は「あなたは死なないわ」、「私が守るもの」のヤシマ作戦＝ReiⅡですがな。でもTV版の絵は他の方がすでにやっていますし…ということで考えたのが貞本義行氏描くところのコミックス版です。オイシイことにコミックス版の構図や零号機のディテールはTV本編と少し異なります。まあ、プロポーションも含めて本気で再現しようとすると大変ですから程々にします。ただ黄色の零号機は人気がないのか、設定画にあるエントリープラグハッチ周りの、青色零号機との差異を表現したものを見かけません。設定画にコダワルことは本筋ではありませんが零号機らしいディテールとして、ここは取り入れてみました。ベースとなるキットは私がホレ込んでいるバンダイLM・HGであります。

■零号機

まずは零号機ですが、頭部を少しイジります。顔の付け角度を変えて目玉をカーキットのライトに、カバー付きの電磁波アンテナはプラ棒で作り変えます。レンズ状の電磁波アンテナは、キット付属のものをそのまま使っています。その後、キットの首にエポキシパテで継ぎ足しをして、頭の角度を変えました。

胸はやはりキットにエポキシパテを盛ったり、削り込んだりしてコミックス版のデザインに近づけます。エントリープラグハッチ周りは、前述通り設定画を見ながらパテを盛って修正します。

他はウェストを少し削ったりしたぐらいで、基本的にはキットのままです。装甲板のエッジは削り込むとプラモデルっぽさが消えてくれるようです。

■初号機

初号機は各部の削り込みを行なっただけで、基本的にはキットのままです。本当にLM・HGはプラモデルとして非常にバランスがよく、クセもないよいキットだと思います。ポジトロンライフルもよい出来なので、基本的にそのまま。チューブやコードをカーモデル用のもので追加しました。ただ塗装指示がないので苦労します。銃ですからメタル系で塗ってもいいのかもしれませんが、初号機にセル画の色に準じたグンゼ産業のエヴァカラーを使用しているので、バランス的にどうかと思い、角川書店のムックの色を参考に塗っています。

塗装ではもう一点。初号機の足のウラはくすんだ色で塗られていますが、コレは足のフチの黄色が土で汚れていることの表現だと思いますから、ツヤ消しにすべきです。他のエヴァについてもそれぞれの足のフチはベースカラーをくすませた色で塗るべきでしょう。

■ベース

地面は発泡スチロールで大まかに形を作り、カベ塗り材をコートした後、園芸用の赤玉土と情景用のシーナリーパイルを木工用ボンドで接着してあります。

樹木には鉄道模型用を使いました。これはキットのまま使うのではなく、情景用パウダー等を接着して変化を付けるのがポイントです。これでオモチャっぽさが消えます。第伍使徒ラミエルの荷電粒子のエネルギービームを受けた演出として、伸ばしランナーで焼け焦げた木も作っています。

コミックスの絵にある溶けた零号機の盾はキットの盾を電動リューターで削り込んで、立てかけて表現しています。

■最後に

今回は、いつものアニメからではなく、一味違ったものになったと思いますがいかがでしょうか。

それでは。



▲零号機は、コミックス版を再現するために細部のディテールに変更を行なっている

▼初号機はポーズをつけた他は、基本的にキットのまま製作して配置している



NEON GENESIS

EVANGELION in 3D

New Edition

CHAPTER Ⅲ

Figure Collection

シンジ、レイ、アスカ…。『新世紀エヴァンゲリオン』の世界は魅力溢れるキャラクター達に彩られた。多くのモデラー達が彼らの立体化に挑戦し、結果多彩なフィギュアが生み出されていった。本章では、そんな魅力的なフィギュア作品を紹介する。



終局へ

Rei the Movie

nonscale scratch built
modeled by Yukiwo AGETA

『新世紀エヴァンゲリオン』劇場版は、こちらを予想をはるかに上回る展開が連続し、驚かせてくれるが、その中でも、ストーリー終盤への流れのなかで登場する巨大なレイの姿は、特にインパクトのあるシーンといえる。「綾波補完計画」推進者であるあげたゆきを氏が、このレイを見逃すはずもなく、今回の作品となった。以前、'98年冬のワンフェスにおいて出品されているが、今回はそれに改修が加わったものとなっている。作例では、全体のバランスが考えられ、劇中で非常に巨大だった羽根も、コンパクトにまとめられている。





▲翼のサイズは劇中より小さめとし、本体とのバランスをとっている



レイ・劇場版

ノンスケール スクラッチビルド
製作／あげたゆきを

◀脚下の青いベースがレイに対する地球の大きさである。実際の縮尺はどれぐらいになるのだろうか



今回あげたゆきを氏は、『新世紀エヴァンゲリオン』劇場版からレイに加え、アスカのフィギュアも製作している。このアスカは、『THE END OF EVANGELION』のラストシーンに登場する包帯姿のもの。1:4スケールの大サイズで製作されている。1:4サイズといえば、あげた氏は同サイズで包帯版のレイも作っており（弊社『新世紀エヴァンゲリオン3DBOOK』に収録）、これと対になる作品ということ。絵的な見せ方を考え、上体を起こしたり、表情に涙を加えたりとアレンジをまじえつつ、全体がまとめられている。

Asuka "Last Scene"
1:4 scale scratch build
modeled by Yukiwo AGETA

das Ende

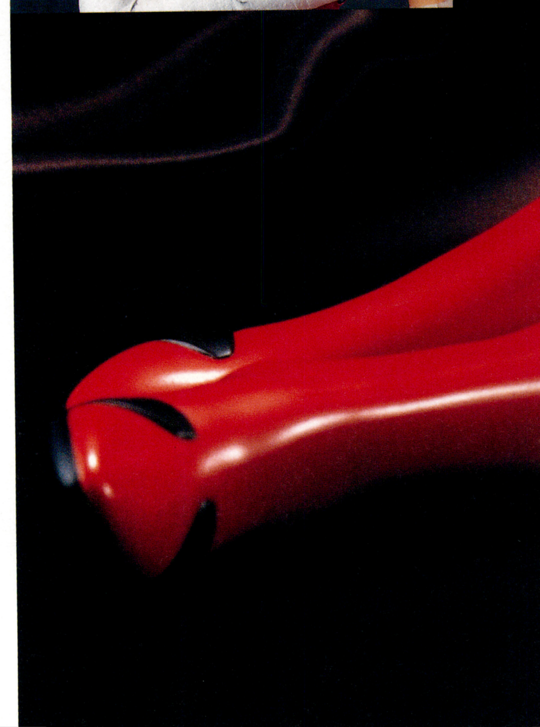


アスカ・ラストシーン

1:4 スケール スクラッチビルド
製作・文／あげたゆきを

▲実際はプラグスーツで覆われていた左腕。包帯が巻かれた右腕とのバランスで、素肌を露出させた
◀劇中では横たわっていたが、状態を起こしたポーズに
▼涙が光る





■劇場版エヴァが終わって…

素直な大団円になるとは思ってなかったものの、シンジ君の無気力ぶりには…。

多分に庵野監督は反面教師という存在として、シンジを描くことで「オマエらはこうなるな！」という強いメッセージを発していて、だからタイトルも『まごころを君に』だったのかな？　と思っています。普通にお約束な美しいイメージで終わらせることもできたのに、あえて自分の中の想いをこちらに送りだしてくれたことに、僕は拍手を送りたいと思うのですが、いかがでしょうか？

実際『エヴァ』という作品の中には多くのメッセージが散りばめられていたわけで、それはこれからも多くの人の中に深く刻み込まれ、生き続けてゆくことでしょう。

■綾波補完計画・巨大レイプロジェクト

個人的に劇場版最大の見所といえば、やはりこの巨大レイ(リリス)だと思います。ぜひ作らねばとは思ったものの、羽根無しだと単なる裸のオネーさんだし、羽根をまともに作ると本体が小さすぎて立体にならんしで、困ってしまいました。

当初は、『さらばヤマト』の祈るテレサをモチーフに、のけぞった姿勢として、長い髪にも見えるように背中の羽根をまとめてしまうつもりでした。しかし作業しているうちに、これでは羽根付きレイを作ったことにならないのではないかと思い、劇中の絵と比べて小さめのバランスで羽の広がりをまとめた形としました。劇中の羽では薄く、細く、とても強度が足りないと思い、かなりアレンジ気味の羽根となりましたが、いかがでしょうか？ラフなタッチで仕上げ、羽毛というより樹氷っぽいのですが、本体の滑らかな肌との質感の違いを表現する意味でこうしてみました。

胸元の手は、リリスの黒き卵を包み込むポーズをとらせるべきなのかもしれませんが、そうすると当の卵をどう支えるのか？　腹から棒で支える？　という問題があり、このようにしました。

全体としては、UCC缶コーヒーのキャンペーンでもらえた抱きマクラに描かれたレイをイメージしています。マクラ当たった人、誰かください！　お願いですぅ～!!

それにしても、12枚の羽根のうちの下の2枚はどこから生えてるんでしょうか？　ヒザのあたり？　それとも『ガーゼィの翼』みたく足首？　実はあの下の見えない所ってとんでもない姿だったりして…。どうなんでしょ？

劇中では真っ白でしたが、それでは立体感がなくなっちゃいますので、パープル系のシャドウを入れ、ホワイトやレッド・ブルーのパールを加えました。が、あまりキレイになりませんでした。勉強が足んなかったです。

■1：4包帯アスカ

これこそ劇場版のトリもトリ。まさにラストシーンのアスカです。振り返れば、レイの包帯姿に衝撃を受けたことを思い出します。まさかラストも同じ包帯だとは……。

「お母さんにも会えたんだし、もう強がんなくてもいいんだよ」という気持ちを込めて今回は「涙するアスカ」を作っています。すがすがしく、すべてを受け入れた証しとしての涙を流しているアスカ…ってな感じをイメージしていますので、劇中のラストの少し後のシーン…マイ・ラストシーンって感じになっています。

劇中の左腕はプラグスーツのままなんですが、右腕が包帯だらけですので、もう少し肌を露出させたほうが絵になると思い、こうしています。あのセリフ後、上半身を起こし、シンジと逆の方向を向いて色々と振り返り、自然と涙するアスカっていうシチュエーションを考えてつくりましたが、どうでしょう？

綾波ではこれまで何回も作りましたが、アスカの1：4全身像は初めてです。気合が入ったのですが、ワンフェスも重なり、連日のブッ通し作業だったこともあって、少しこじんまりとまとめすぎたかもしれません。

プラグスーツの赤はピンクがかった赤をベースにクリアーオレンジをコートしてみたところ、なかなかいい色になったと思います。右目の涙がちょっと黒くなったのが残念。

■EVA・フォー・エヴァー

ストーリーは完結しましたが、まだヤリ残したコトがいくつもあるし、作品が完結してからこそがガレージキットの本領だとも思うので、できればもう少しおつき合い下さい。

5th Children, 17th Angel

Kaworu Nagisa

1:8scale scratch built
modeled by Masaki ASAI [F-FACE]

ＴＶでは、わずか一話のみの登場ながら、その存在感から強烈な印象を残した渚カヲル。シンジ君でなくとも、彼に魅せられた人は多い。このカヲルの製作者である浅井真紀氏もそんな一人である。そういった思い入れもあり、力が入った今回の造型であるが、あくまでキャラクター性の再現を目指しながらも、少し「暴走してしまったかも」とのこと。あなたはこの作品をどのように見、どのように感じるだろうか。





渚カヲル

1:8 スケールスクラッチビルド
製作・文／浅井真紀[F-FACE]

◀見方によっては、服装の一部にも見える羽。作者がいうところの「暴走した」部分である



◀静か、かつ神秘的な印象を与えるフィギュアである。腰掛けたパイプ椅子も作者自作

■形を造らせるもの

「これはおもしろい、ぜひ造りたい」と思う感情、それは造形を始める原動力である。しかし、稀に「こんなおもしろいものを作りやがって、悔しい！」という想いが「造りたい」という感情を凌駕することがある。焦るのだ。安穏と造っている場合ではない。自分自身が感じたような想い、それを生み出す要因に匹敵するものを作らなければならないのではないか。造るのであれば画の再現以上に沸き上がった感情の再現を試みたい、と。

勿論その感情をそのまま具現化することは無理がある。「キャラクターを再現する」という目的である造型作業の枠を激しく逸脱するからだ。しかし押さえ切れない感情は、時として軽い暴走を引き起こす。「やってしまった」というアレだ。今回のカヲル君などはまさしくそのパターンなのである。

■カヲル

ご存知の通り、設定上のカヲル君にこのような羽はない。浅井の吐いた大嘘だ。故にこのカヲル君は浅井の同人造形であってもカヲル君の再現として認められる類のものではないのかもしれない。しかし、カヲル君のキャラクターそのものを暴走させたつもりはない。「俺はこんな形の方が好きだぜー」というような自己解釈も極力避けている。先笑を買うかもしれないが、それは暴走した羽についても同様であり、造形的に目立つことよりも「こうであろう」ということを優先したつもりである。キャラクターを無視して、造形的に映えるものを造ることはさして難しくはないのだが、浅井は劇場で見たカヲル君に惚れたのだ。ならば羽は度を超した満足感が具現化したものではあっても自己主張の小道具となってはいけないと回答したのである。読者の皆さんには、サテ、どう映っているのだろうか。

しかし、カヲル君て凄いねぇ。もう2年もこんな事を考えさせてくれてる、彼の存在が確認されたのは時間にして、30分にも満たないのに。

NEON GENESIS EVANGELION



Rei Ayanami

"School Uniform"
1:4 scale scratch built
modeled by Yukiwo AGETA

あげたゆきを氏の「綾波補完計画」の最新作として、1997年の春に発表(ホビージャパン EXフィギュア特集号に収録) されたのが、この制服版のレイ。モチーフとなったのは、バンダイより発売されたカードダスマスターズ(第2弾)のために描き下ろされた貞本義行氏のイラストである。意外にも氏が学生服のレイを製作するのは、胸像シリーズ以外では今作が初めてだったとか。なお、このフィギュアを細部を改修し、学生鞄とセットにしたものが、キットとして市販されている。



◀▲胸像シリーズなど、あげた氏のつくる作品は、大スケールのものが多い。このフィギュアもかなりの大型サイズで、座った状態でも高さは30cmある

綾波レイ 制服版

1:4 スケールスクラッチビルド
製作・文／あげたゆきを

■1：4レイ・制服お座りバージョン

知らない人も多いかもしれませんが、このフィギュアの基となったのは、カードダスマスターズ第2弾のパズルカード（カードを9枚集めると一枚の絵が完成するもの）用に貞本氏の描き下ろしたイラストです。

今まで制服版のレイというと胸像のみで、全身はまだやったことが無かったので作らせていただきました。カバンや、クツ底のモールドが無かったりと、少しイラストと異なるところもあるのですが、このレイの立体が見れるだけで幸せ……じゃないですか？　すみません。

レイと言えば包帯少女のイメージが強いのでしょうが、私の中のレイのイメージはなんといっても「黒いソックスの少女」です。普通の校則ならまずダメっぽいだけに、ナゾめいてオトナっぽくていいですね。ああ、あの足で踏まれたらさぞや…すみません、少し壊れてます。

劇場版でストーリーは完結しましたが、綾波補完計画はまだまだ続けていきたいと思っています。

■製作方法その他

材料として使用したのは、セメダイン社の木工用エポキシパテのみです。これを盛って、少しオーブンで焼いて、各種電動リューターで削る、の繰り返しで形を作っています。削ったときに出る粉は常に掃除機で吸いながら加工していきます。

おおよその形はリューターで出すのですが、最終的な曲線を造形するには、「ＫＯＶＡＸ」というブランドの布ペーパーを愛用しています。これは曲線になじみ易く、耐久性に豊んだものです。１枚２００円以上と、なかなか高価なのですが、もはやこれ無しではダメですね。大量に買い置きしています。

形ができあがったら、サーフェイサーにまずソフト99（新型はニオイが変わりました）を使用し、最後にグンゼのサフを噴きます。その後、十分に下地の白を立ち上げてから塗装を行ないます。こうしないと、どうしても発色が悪くなりますから、マスキングテープはタミヤ、カラーはグンゼのものを使用しています。

作りたいキャラクターはまだまだ沢山あるのに、手が追い付かず困ってます。もし地味なペーパーがけでもいいから（本当はコレがすべてなんですが）仕事としてのフィギュア作りを本気でやりたいという気の毒…いや奇特な方がおられましたら、編集部などに自己ＰＲを御送り下さい。熱意ある方をお待ちしております。

それではまた会えるときまで。



◀イラストからの立体化にあたって、ポーズや表情にはアレンジが加えられている



いくつもの“かたち”

Rei Ayanami
1:3 scde scratch built
modeled by Meiten

一つのものに対してこだわり続けること。なかなかに難しいことであるが、その姿を見せてくれるのが、Meiten氏の作品である。彼がこだわったのは綾波レイ、特にその“顔”である。ホビージャパン97年9月号で発表した初作品を皮切りに、その作品の改修版、そして、新作として今回作り起こしたバージョンと3つのかたちのレイを見せてくれる。

綾波レイ

1:3 スケールスクラッチビルド
制作・文/Meiten



▲新たに製作した頭部のモチーフとなったのは劇場版の「笑えばいいと思うよ」のシーンのレイである





▲こちらは、ホビージャパン97年9月号で発表した作品の頭部を改修し、別バージョンとしたもの。鼻などの表情、髪型が若干変化し、イメージをガラリと変えた

◀ＨＪ97年９月号版の顔は、作者の個性を押し出したもの。好き嫌いがわかれるかも

奇跡の復活、Meitenです。皆さん憶えていますか? 御存知ない方はHJ97年9月号を参照してください。(以降の「解読」にも役立ちます。今回の新作(胸像)は97年9月号の補足的な代物です(蛇足という説も)。皆さんの「またか～、もおいいよ～」の声も気になります(笑)が今後の再補足はありません(念の為)。安心しました?

■前作の修正版について

気になっていた箇所に手を加えてみました。後ろ髪は完成品を型取りしたものを加工、顔は前作の初期に型取った複製を修正して使っています。この2品を交換し塗装し直してあるのですが、せっかく交換したのですからもっと違いのある物にすべきだったと思います。「ここを直したのにあまり効果がなかったなぁ」と、2つを並べて見比べないと分からないような箇所が多過ぎました。手を加えていったらキリが無さそうにも思えて(笑)。良くはなったと思うんですが…。

■新作の胸像について

こちらは前作でやり残した部分を取り戻すつもりでかなり気合を入れました。すべて新造です。当初「差し替えられれば便利かなぁ」程度の考え方で作業にはいり、最終的に前作と頭部を差し替えられるようになったのですが、「前回のオマケ」と思われてしまうと残念です。同スケールを選んだのは作業がしやすいという理由からです。1:6の後に1:3で次は1:8というように、スケールがまちまちの作業より、手順が同じで覚えのある方が悩みが少なくスムーズに進むように思います。

元絵は「DEATH」篇の「笑えばいいと思うよ」のシーンです(劇場版のフィルムブックを新たに資料に加えました)。選択の理由は絵の好みと頭部の製作のみに専念できるからです。最初から胸像が主眼でそれに合うように作りました(特に顔の上下角など)。体を作らない分の労力は顔と髪に集中し、作業密度を前回より上げています。普段はスケールに関係なくスキンヘッドの状態で(後頭部まで作らないとどうしても顔は作れません)、3～5日で似せる努力をするのですが、今回は1月を目標に(実際は2週間でした)、タミヤエポパテの盛り削りを毎日繰り返しました。似る似ないの妥協点になんとか到達したと思えた時点で(顔は後の作業で必ず傷つくので八分仕上げで止めておきます)次の作業へ。

工作方法は前回とほとんど同じで、材料も長年愛用しているセメダイン社「金属のように～」パテと、共通ですが、今回は「二度できない(やらない(笑))ものにしよう」と前回の4パーツから7パーツへと増加し、自分としては凝った物にしました。細部まで見てもらうと嬉しいのですが、絵のある前面に対して自由な後面は完全に自分の好みで遊んでいます。(前後のバランスは悪くなってしまったかも知れません)。

塗装は、色相のかなりズレた塗装(紫と青)を前回試してみて、少々うるさくなったと感じたので、今回は紫の明暗2色であっさりと塗ってみました。もともとこの作り方では面とその稜線が勝手に強い陰影を付けてくれるのでこれで十分だと思います(落ち着いた雰囲気のシーンですし)。

以上、作業全体の感想ですが「二度とやらない～」の意気込みのせいか、かなり楽しく作れました。特にパテの段階は止めたくない気分で辛さの目立たない稀な作業でした。いつもこうだと作品数も増やせるはずですが…。

■終わりに

今回の修正版と新作を並べて、自分が見ても同じ人間が同じキャラクターを作ったとはおもえない程の違いがあります(笑)。今回は意識して前作とは別物にしようとしています。そのため前作は、首の太さや長さを合わせるなどの実質的な段階以外は箱にしまったままほとんど出しませんでした。実は自作に影響されて、無意識の内に似せてしまうことがあり、今回それをやってしまうと同一キャラクターを新たに作り直した意義がなくなってしまいそうだったからです。確かに他人の作品であれ、本人のであれ、そこからの情報を活かして次のものを作るのが正解であり、前回の教訓を活かし切れない方法を選んだのは向上心に欠けるかなとも思います。ただ、こういう手段は「煮詰まってしまった場合」等の一つの解決策にはなるかもしれません。

■最後に

完成後時間が経ち、かなり冷静になって自作を見ると「失敗したなぁ」と思う箇所が多数見つかり後悔してはいます。しかし、作業全体に感じられた過去にない「楽しさ」と「二度と～」の意気込みが、こういった「ああすれば良かった度」を若干弱めているのが、現在の気持ちです。

以上、今回もまた「タメになる解説」にはならなかった気がして心残りではありますが、それでは、「忘れた頃に再び、次回作が何処かでみなさんの目にとまりますように」。



▲今回新規に作り起こしたのは、この頭部と胸像となる台座である。細かく作り込まれた髪が見事である



▲胴体は、9月号本誌用に製作したもの。どのレイがお好みだろうか?



BODY DOUBLE・・・

Rei Ayanami

"A bantage girl"
P-UNIT 1:4 scale resin kit remodeled
modeled by Akira SASAKI [P-UNIT]

BODY DOUBLE＝身代わり。代わりのいる存在、綾波レイが視聴者にあたえた影響は大きい。さまざまな表情をみせた彼女だが、やはり初登場したときの包帯姿が印象に残っているというファンは多い。その包帯バージョンを佐々木明氏が製作。氏自身が原型をてがけたキットを改造しての作例となっている。誰にでも簡単に挑戦できる、というコンセプトで製作されており、市販キットの改造を考えている人には参考になる点が多い作品である。

綾波レイ 包帯版

P-UNIT 1:4スケールレジンキット改造
製作・文／佐々木明[P-UNIT]



▲こちらが基となったキット。包帯を除いても、目線や顔の向きの変更で、作例がずいぶんと印象がかわっているのがわかる。



▲前髪は包帯との干渉を考え、より自然な流れとなるように製作







▶両腕と前髪は新造。後ろ髪と表情に改修を加えている。基本的なポーズは変更されていない

◀包帯はリアルな質感をだすため、テープを巻いて再現している

■自分のキットで遊んでみようか

今回は、前々からやってみたかった自分のキットを利用しての（他人のキットでやるわけにはいきません）シチュエーション替えを製作させてもらいました。

使用したキットは、綾波レイのプラグスーツ版。これを包帯バージョンへと変更しました。非常にわかりやすいシチュエーション替えです(笑)。今までに、包帯バージョンの綾波はいくつかキット化されているので目新しさはないかもしれませんが、印象的な初登場シーンです。またメディカルアート系が大好きな人には、それだけでもたまらないシチュエーションでしょう。さすがはガイナックス。マニアックなシチュエーションをいろいろと押さえていらっしゃる(笑)。

■製作に入ろう

あくまでパーツ差し替えなので、全体のシルエットはさほど変わっていません。ただ、シルエットがあまり変わらないということは、立ちフィギュアにとって一番重要な重心の変更がないということです。実際にシチュエーション替えに挑戦する方も比較的楽に行えると思います。

さて、本題に入りましょう。新規製作部分は、原型と同じくメインをファンド、部分的にポリパテを使用しています。いつも通り、設定資料などを引っ張り出し、製作にとりかかります。

両腕は完全に新造です。ポーズはプラグスーツ版に準じた腕の振りとしました。重心とのかねあいもあるのですが、特に問題はないと思います。今回ポイントを置いたのが、腕のほとんどの表面を占める包帯の処理。薄く柔らかく、かつエッジがシッカリと出るようにとテープを使いました。必要な幅に切り、原型に巻いていけば、実際の包帯のようにリアルな仕上がりになります。最後にアニメ等にはなかった包帯止めを作っています。

頭部は、顔と後髪はキットを改修、前髪は新造しています。プラグスーツ版より顔を起こした感じとし、左寄りだった目線は正面を見るようにしました。頭部改造のポイントは、包帯と髪がどう干渉しているか、です。常に念頭におきながら髪全体を仕上げます。なお、仕上げたパーツ類は塗装しやすいように型取りをして、レジンに置換しています。

■塗装

表面処理をしたら塗装に入ります。2体目の塗装なので、塗料を丸々流用しても良かったのですが、せっかくなので色々と試そうと脚の黒いライン以外は新しく調色し直しました。といっても白に肌色、髪の青とそんなに大変ではありませんが。プラグスーツ版の白は、やや青系の白でしたが、今回は完全な青系の白(キャラクターホワイト使用)にしました。その上からパールホワイトとパールブルー、スーパークリアーを混ぜたものを吹きました。前回は、ホワイトの上にスーパークリアーと若干のパールだったのに比べ、効果はどうかなと期待したのですが……撮影でどうなるかまではこの時点で分かりませんが、目で見てもパールがそんなにしつこくない(上品な仕上がりではあるが)のでちょっと残念。最初の狙いでは、写真でもパールが出るようにしたかったんですが、この分だとホワイトしか出ないんでしょうね…。

髪の毛は前回より薄い青という感じで調色。ハイライトをキツ目に吹いてみました。包帯・ガーゼ等は黄色系白(フラットホワイト＋フラットベース)を吹いています。

■おわりに

今回、初めて自分のキットを改造して別のシチュエーションにしてみましたが、わりといいかもしれません。塗装に関しても違った試みもできますし。また機会があったらやってみたいですね。

CHILDREN

Shinji Ikari, Rei Ayanami, Soryu Asuka Langrey, Toji Suzuhara & Kaworu Nagisa

1:8 scale scratch built
modeled by Hiroki KATAYAMA

シンジ、レイ、アスカ、トウジ、カヲル。ファーストからフィフスまで、５人の適格者(チルドレン)そろい踏みである。この５人の製作をてがけたのは片山博喜氏。新進のフィギュア作家であり、今回が誌面デビューとなる。今回の５体は以前イベントで出品したものに若干の修正を加えたもの。衣裳はプラグスーツで統一。それぞれのキャラクターの表情、ポーズにこだわりを持って製作している。





[碇シンジ]
華奢なイメージを念頭において作られたシンジ。顔だちはやや幼い感じだが、「頼りなさげな感じ」をどことなく漂わせており、うまくキャラクター性を表現している

[綾波レイ]
他のレイにはない形を、ということでこの中腰ポーズとなったレイ。貞本キャラの特徴でもある腰のラインをきれいに見せることに気が配られている











碇シンジ、綾波レイ
惣流・アスカ・ラングレー
鈴原トウジ、渚カヲル

1:8スケール スクラッチビルド
製作・文／片山博喜

[惣流・アスカ・ラングレー]
この5体の中では、製作における悩みがもっとも少なかったというアスカ。トウジと同時期に作られており、表情は対になるように明るめに表現されている









[鈴原トウジ]
やや厳しい表情が秀逸なトウジ。この表情にあわせるため、ポーズ決定の際にはかなり試行錯誤したということである。「似せる」という点でいえば、この5人の中で一番といえる











[渚カヲル]
カヲルらしい微笑を浮かべた作品である。やはりこだわったのもその表情で、「優しさ」を意識し、決して厳しい顔つきにならないように注意がはらわれた

■初めまして

私、イベントには、H2-Projectというディーラー名でよく参加させてもらっている、片山と申します。頭の片隅にでも覚えておいてくださると、嬉しいんですけど…。

今回、あげたゆきをさんのご紹介で、このような場を与えていただき、あげたさん、HJ誌さんにはたいへん感謝しております。今後ともよろしくお願いします。

■フィギュアについて

さて、掲載していただいた5体は、'97年夏のJAF-CONとワンフェスで販売したものに若干の修正を加えたものです。

シンジとレイ、アスカとトウジ、それとカヲルの3回に分けて製作したためか、5体並べたときの顔の大きさや身長に、やや統一感が欠けてしまったようです。ただ作りたいものから順に、計画性もなく製作した結果なんですが、完成品を並べてビックリ。すでに手遅れ状態になってました。でも、みなさんもプラモを作るとき、やりたいところから組んだりしませんか? ねえ、って言い訳になってませんね。ごめんなさい。

で、まず何を一番作りたかったかというと、シンジくんとレイなんです。シンジくんは細身の身体でなで肩、決意があるのに自信のなさそうな表情を作ることをこころがけます。また、レイは既にたくさんの種類が出ていていろんなポーズがありますから、あまり見かけたことのない中腰のポーズをとらせ、さらにウエストのラインがきれいに出るようなしてみました。つまり、自分の個性を表現することよりも、貞本キャラを再現すること(こう書くと偉そうですが)を製作の目標としたわけです。ところが、この目標はすぐに転換を余儀なくされてしまったのです。

今回、スカルピーをメイン素材として使ったため(私がまだまだ未熟だともいえますが)、ある程度の形ができた時点で、その形が崩れるのを恐れて、細部まで作り込む前に焼き固めてしまったのでした。そこからはポリパテでの作業になるのですが、焼く前に作った身体の上にプラグスーツを着せていくことになり、シンジの肩とかが結構がっしりしたものになってしまいました。

製作のときは、親バカ状態に突入していたため、これはこれでいいじゃないか、目線アングルなんてなかなかイケてる、大丈夫!なんて思ってたんですが、どうでしょう? まあ、親バカ造型は失敗のもとだとしても、キャラクターフィギュアの造型的解答なんてひとつじゃありませんよね。もちろん、模範解答はありますが、いくつもある答えをできるだけ多く形にしておいたほうが、私のような駆け出しモデラーにも勉強になるんじゃないかと思います。

そんなわけで、今回は細部を手直しした程度で、大きく造り替えることはしませんでした(この後、この考えが言い訳にならないよう、バランスを変更したものを製作しています)。そのため、習作的な意味合いの作品となりましたが、雰囲気は出せたと思います。機会があれば、バランスを変更したほうの作品も見ていただきたいと思います。

アスカは以前、D型プラグスーツ姿(あの風船みたいなヤツ)を作ったことがあったので、ノーマルプラグスーツでもサクサクいけるだろうと思い作業開始。実際、トウジと表情を合わせること以外は特に苦労することもありませんでした(でも、今見るとちょっと髪がデカイかもしれませんね)。

トウジとカヲルは、それぞれの顔を作り、身体の各部をアルミ線でつなぎ、デッサン人形みたいにして、まずはポーズ付け。いろんなポーズをとらせて遊びたいのを我慢して、それぞれの表情に一番あっていると思われるポーズにしてみました。トウジのしゃがみポーズに関しては、トウジファンの評価が気になるところです。カヲルはとにかくカッコよくなるようこころがけましたが、目は優しくキツイ表情にならないよう気をつけました。

なお、このトウジとカヲルは、クルシマ製作所さんからお声がかかり、一般販売されることになりました。よろしくお願いします。

それではこれからも、どうぞ温かく見守ってやってください。

思い出の中に

碇ユイ
1:8スケール　スクラッチビルド
製作・文／瀬奈

Yui Ikari
1:8 scale scratch built
modeled by Sena

主人公碇シンジの母、碇ユイ。実際にその姿が登場するのは、物語も終盤になってからであり、登場シーンも少ない。しかし、綾波レイ、そしてエヴァ初号機との関係などストーリーの核に存在するキャラクターであり、与えた印象は強い。固定ファンをしっかりとつかんでいるのもうなずける。瀬名氏もそんなファンの一人であり、ユイは『エヴァ』で最も好きなキャラクターとのこと。今回、その思い入れあるキャラクターをスクラッチで製作した。



▲作者のいうとおり、表情はやや幼いイメージか



▲一番印象が強かった白衣姿を立体化している





■初めに

ども、瀬奈です。『新世紀エヴァンゲリオン』では、ワンピース姿のアスカ以来、2体目のフィギュアとなります。今回はこのムック用ということで、『エヴァ』で私が一番気にいっているキャラクター、碇ユイを作らせていただきました。個人的には、彼女の立体物やキットがもっと多く出ることを期待していたのですが、私の知る限りではあまり見かけません。ファンとしては、なんとなく淋しいですね。

■碇ユイ…なのだ

そんなわけで作ってしまいました、このユイ。テレビで初めて登場したのを見たときから、「作りてぇ～」という欲求は常にあったのですが、仕事ではもちろん、プライベートでも、作れるという機会にはなかなかめぐまれないまま、ここまできてしまいました。やっとつかんだともいえるこのチャンス、この機会を逃したら次はいつ作れるのかわかりません。というわけで、いざ製作となったわけです。

しかし、なまじ思い入れの強いキャラクターだけに製作を進めようとしても、その思い入ればかりが先行しがちになってしまい、なかなか思うようには作業が進みません。さらに、予想はしていたものの、いや、そうした予想以上にユイに関しては資料が少ない！　ストーリーでも実際に登場したのは終盤ですし、描かれた場面も多いとはいえませんから仕方のないことなのですが、この資料の少なさが作業の遅れに追い打ちをかけます。けれど、そんな中でも時間だけは無情に過ぎていくのでした…。

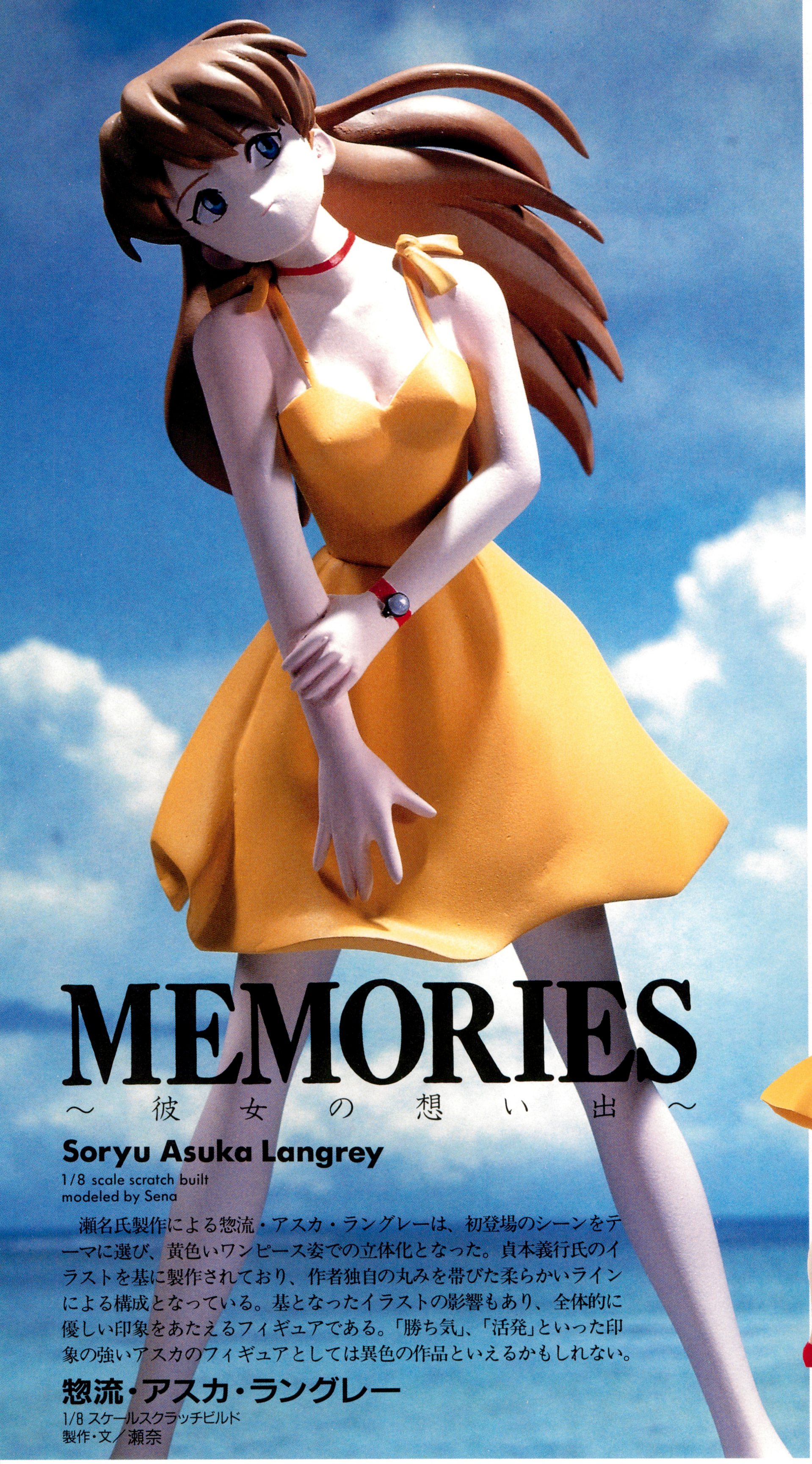
そこで今回ユイを造るにあたってイメージしたのが、綾波レイが大人になった姿です。劇中におけるレイとユイの関係を考えれば、ほぼ問題ないと思います。加えて、まったく何もないところから立体を起こすのは大変ですから、かなりの数と種類が登場しているレイの立体物を参考にしたかったという、現実的な問題もあるのですが。衣裳としては、やはり印象が強かったこともあり、白衣姿を選択してみました。

そんなこんなでき上がった今回のユイなのですが、完成してみると少し幼すぎたかもしれません。ちょっと27歳には見えませんね、トホホ。次の機会(個人的なものも含む)では歳相応の大人っぽいユイに挑戦したいと思います。

■『新世紀エヴァンゲリオン』って!!

巷ではエヴァブームも落ちつく形で定着したようですが、みなさんはどうでしょうか?　かくいう私はまだブーム続行中!という感じです。いやあ、自分でも、こんなにハマるとは思ってもみませんでした。個人的にはこんなことは『ボトムズ』以来ですから、まったくスゴイもんです。ガイナックスさんの次回作にも、ぜひ期待したいと思いますので、早く作って下さいね。

ということで、ユイに関しては、このあたりでペンを置きたいと思います。それではまた…。



MEMORIES
～彼女の想い出～

Soryu Asuka Langrey
1/8 scale scratch built
modeled by Sena

瀬名氏製作による惣流・アスカ・ラングレーは、初登場のシーンをテーマに選び、黄色いワンピース姿での立体化となった。貞本義行氏のイラストを基に製作されており、作者独自の丸みを帯びた柔らかいラインによる構成となっている。基となったイラストの影響もあり、全体的に優しい印象をあたえるフィギュアである。「勝ち気」、「活発」といった印象の強いアスカのフィギュアとしては異色の作品といえるかもしれない。

惣流・アスカ・ラングレー
1/8 スケールスクラッチビルド
製作・文／瀬奈


▲表情はアスカにしてはおとなしめ



▲スカートが流れる表現は、上から見るとわかりやすい
◀髪の毛のエッジラインが予らかめに処理されている

どーも、再び瀬奈です。今回のお題は〝惣流・アスカ・ラングレー〟です。エヴァにはTV放映開始からハマってたクチではありまして、個人的にもかなり造型意欲をかきたてられていました。部屋の中には、キャラの素体がゴロゴロしております。私の場合、ハマリ過ぎるとなかなか完成しない傾向にあるようで、どーにも困ったもんです。

そんなわけで、作りたいキャラが多くいる中で、なぜ今回アスカなのかといいますと、ちょうど『少年エース』でアスカが初登場し、気に入ったイラストを見つけたため。「これだあ～」という感じで決めました。

GKを初めとする立体物は、かなりの数が世に出ました。アスカについても、レベルの高い作品が多数出回っています。そんな中で作ろうというのですから、プレッシャーもハンパじゃありませんでした。

■製作

今回は基になったイラストにあわせておとなしめのイメージで製作することに決めていましたので、その雰囲気を出すのに苦労しました。貞本先生のイラストの雰囲気をだすのはめちゃくちゃ難しいです。それまでの作品で一番時間をかけて(かかって)しまいました。精一杯作り込んだので、自分としては気に入っているんですが、まだまだ技術不足かもしれません。勉強が足りませんね。

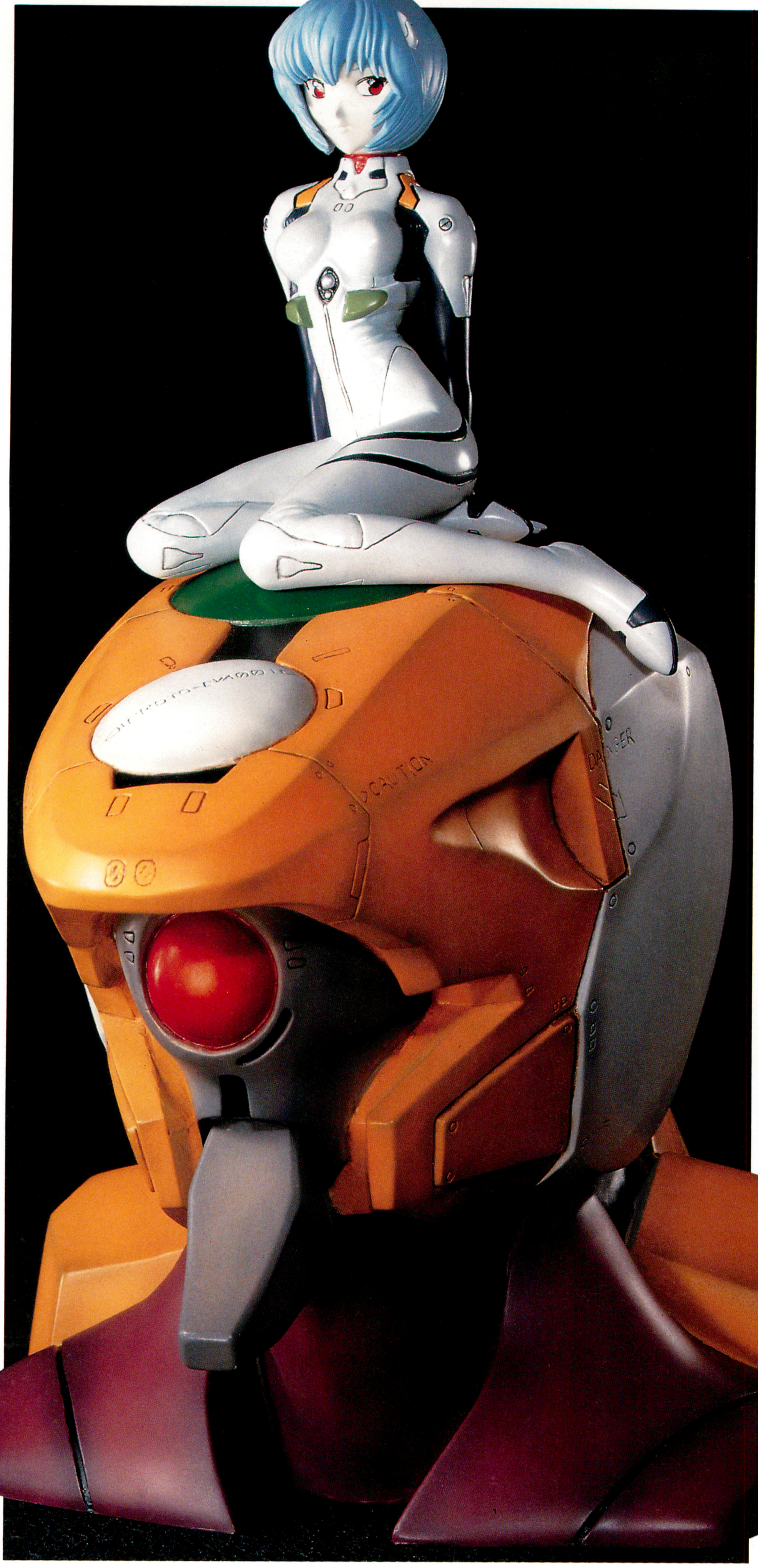
髪も、私が作例で今まで作ったことのない、ロングヘアーです。これだけでも大変なのに、さらになびかせてしまいました。この軽くなびいている感じがなかなか出せずに、これまた苦労してしまいました。

■黄色いワンピース

体は顔とバランスを見ながらで製作。さらに、それに服を着せるわけですが、ふわっとした感じをだすのに一苦労。特に下半身のスカート部分は、経験不足もあってかなり時間をとった部分です。いろいろと他の作品を参考に、頭の中のイメージを形にしていくんですが、手の方がうまくついてきませんでした。

■塗装は薄めに

メリハリをつけるために肌をいつもより薄く、服は黄色っぽく塗ってみました…が、肌は白すぎ服は黄色すぎました。トホホ。でも、メゲずに頑張ります。では！



レイ、零…

Rei & EVA-00

Uni-Five "Sound Bank EVA-00' with Rei"
modeled by GM

この零号機ヘッドモデルと座りポーズのレイは厳密に言えばフィギュア作品ではない。この作品の基となったのは、ユニファイブより完成品として発売された貯金箱(!)である。その造型の良さに目をつけ、改修とディテールアップを行なったのがこの作品である。改修にあたって、零号機改であったヘッドモデルを零号機に改めている。製作はGM氏が行なった。

綾波レイ&零号機ヘッドモデル

ユニファイブ"サウンドバンク零号機改with綾波レイ"改造
製作・文/GM



▲綾波レイも塗装をし直している。基本的には製品版のままだが、製品では零号機に接続されているので、切り離し、つなぎ目を消している

▼ヘッドモデルは、塗装をし直した他、形状を一部改造している



■なりゆき

ある日HJ編集部に遊びに行くと、巨大な零号機の頭とその上に腰掛けたラブリーな綾波が。どこかのGKかな?と聞いてみると、なんとこれが完成品販売される貯金箱とのこと。「これあげるから何かやってみない?」と買収され? リペイントを行なうことに。

■塗装を落とす

綾波と零号機はドライヤーで温め、柔らかくしてナイフを使って切り離します。その後綾波は各パーツごとに切り離しておきます。

製品には、非常に塗膜の強いソフビ専用塗料が使われています。これは普通のラッカー系シンナーではなかなか落とせませんので、専用のシンナーを使用します。有機溶剤のにおいが強烈なので、換気には充分注意を。

綾波は、適当な量のシンナーを入れたカップに分割したパーツを浸します。零号機ヘッドは、シンナーを浸したティッシュを貼り付け、その後ふき取ってやります。いずれも3分位の作業で、きれいに落とせます。細かくてふき取りにくいところでは筆を使います。

塗装落としが終わったらつなぎ目やヒケ等をていねいに処理します。

■再塗装

表面処理後、再塗装に。零号機・綾波ともにグンゼ産業のエヴァカラーを設定の指定通り使用していますが、ところどころ別の色を使用しているのでその分だけを記載します。

零号機の上部レンズはクリアーイエロー+クリアーブルー。前面のレンズはクリアーオレンジの上にクリアーレッドを吹き、クリアーの上塗り後、コンパウンドで磨きます。それぞれの色にブラックを少量混ぜて明るさを落としたものをシャドウに吹きます。大きなものですから、少々派手目にグラデーションや汚しを入れておくとメリハリがつきます。

綾波は、腕やラインの黒にエヴァ参号機の色を使用。シャドウは薄いクリアーブルーで吹き、スーツのホワイト部分にはパールを少量吹いて光沢感を出します。スミ入れはエナメルの黒にホワイトを少量混ぜたものです。

■それでは

こういったモデラー好みの物が販売されるのは嬉しいことです。ということで、今回フィギュア好きもバレたGMでした。

Girls in Games

Mayumi Yamagishi

Heroine for "2nd Impressinn"
1:6 scale scratch built
modeled by Takeshi MIYAGAWA[T's system]

セガサターン用のゲーム『新世紀エヴァンゲリオン 2nd impression』に登場するオリジナルキャラクターが、山岸マユミである。選択により、多彩に変化するストーリーが目玉となったゲームだけに、ストーリーにほとんど絡まなかったり、逆に重要な役目を果たしたりと、まさにプレイヤーに運命を翻弄される(?)ヒロインである。シンジとの出会いのシーンをテーマに宮川武氏がスクラッチした。

Mana Kirishima

Heroine for "Kotetsu no Girl Friend"
1:6 scale scratch built
modeled by Takeshi MIYAGAWA[T's system]

こちらは、Windows95用のパソコンゲームとして開発された(後にMacintosh、家庭用ゲーム機にも移植)、『新世紀エヴァンゲリオン鋼鉄のガールフレンド』に登場するオリジナルキャラクターである。アニメで語られなかったというエピソードを描かれており、そのストーリーの中心となるのが彼女である。ゲーム中では、シンジに積極的に好意を示すなど存在感のあるキャラクターである。作例は山岸マユミに続いて、宮川武氏が製作。パッケージ等に使われたイラストをモチーフとした。





山岸マユミ

1:6 スケールスクラッチビルド
製作・文/宮川 武[T's system]







▲トレードマークである眼鏡は、高温で変色させたステンレスで製作。つるの部分は、顔の周りがうるさくなるため、省略している
◀ゲーム中の一場面（本屋の前でシンジと出会うシーン）をイメージして製作している

■初めに

『新世紀エヴァンゲリオン』に登場する女の子二人を製作しました。なお、山岸マユミはＨＪ本誌で私が作った初の作例となりました。

■山岸マユミ

まずは山岸マユミ。セガサターン用ゲーム『２ｎｄ ｉｍｐｒｅｓｓｉｏｎ』に登場する女の子です。シンジ君たちのクラスに転校してくる彼女はこのゲームのヒロインといった存在です。余談ですが、このゲームにはＴＶ中にはなかった委員長の水着シーンなどがあり、私のようなヒカリファンには涙ものの内容です。しかし私の中のエヴァ主人公であるマヤの出番は少なく、あまりのショックに、Ｉ・４マヤを４人ばかり造ってしまいそうになりました。

■製作

まず、資料を集めます。私はいつもその中から一番気に入ったカットを基にして造ります。今回立体化するのは、マユミが本屋さんの前でシンジと出会うシーン。ちょっとドキドキしたような複雑な14歳の女の子の心の変化と表情を出せたら成功かなと思います。

マユミのように大人しい感じの女の子は立体化する上でのポーズ決めが大変難しいです。活発な女の子など、大きく動くキャラクターはとても表情がつけやすく、実は派手なポーズのフィギュアを作る方が簡単なのです。逆に最小限の動きや、ちょっとした仕草で表情をつけたり、内容を表現したりするのはとても難しいと思います。今回のマユミはどうでしょうか？　手の表情やちょっとした顔の傾き、口許などで、心の動きまで表現できたでしょうか？

エヴァの中では珍しく眼鏡をかけたキャラであるマユミですが、このトレードマークの眼鏡が今回の一番のネックとなりました。眼鏡を顔に一体でつけてしまうような、安易な方法は避けたかったので、０・２４㎜のステンレス線を使ってみました。顔の周りがうるさくなるのを避けたいと思いましたので、眼鏡の真ん中のフレームや耳にかけるツルの部分は造らず、丸いフレームのみで眼鏡を表現しました。黒い塗料を塗るとせっかくの細い線が一回り太くなってしまうので、ステンレス線を高温で熱して変色させて、黒くしてあります。どうでしょう？　なかなかすっきりと眼鏡らしくできたのはないでしょうか？

自分としてはこのマユミ、可愛らしくできたと思います。

■霧島マナ

次は霧島マナです。Ｗｉｎｄｏｗｓ95用ゲーム『鋼鉄のガールフレンド』に登場するオリジナルキャラです。さきほどの山岸マユミと同じく、シンジの学校にやってくる転校生です。しかもシンジに想いを寄せて、アスカＶＳマナのエヴァ史上かつてないラブラブ大戦が繰り広げられる(？)、ということです。ＴＶ放映時とはまた違ったエヴァが見られるのではないでしょうか。

■製作

実はこの製作の時にはゲームは出ておらず、

霧島マナ

1:6 スケールスクラッチビルド
製作・文/宮川 武[T's system]





▶モチーフとしたのは、パッケージや広告などに使われたイラスト。
◀マナで一番苦労したのがワンピースなどのフリル。布の質感をだすのはなかなか難しいとのこと



資料としてはイラスト2枚とちょっとした紹介文があるだけでした。そんな中からイメージを膨らませ、自分の中で生きているマナを造り出します。ボーイッシュなショートカットとまっすぐな視線から、山岸マユミとは正反対の、自分の意見をしっかりと持って、積極的に行動する女の子をイメージしました。この白いワンピースは、ゲーム中のイベントである、シンジとの芦ノ湖デートに着ていくものでしょうか。

作例ではパッケージ用と思われる絵をモチーフにしました。先述の通り、男の子とのデートでおしゃれをして、というところだと思います。なにかとても女の子らしくて可愛いです。フリルもいっぱいだし。さわさわと風にショートカットの髪がなびいて、とてもさわやかな感じです。この頬をなでながら髪の毛の間をすり抜けていく風と、制服からワンピースに着替え、いつも学校で会っている時とは違った新たな一面を見せる女の子、といったところが表現できたら成功かなと思って作ってみました。

まず顔ですが、正面からのイラスト2枚を基にしています。なかなかイメージ通りにできたと思います。イラストでは顔をツンと上げて、目線はちょっと下に向けているのですが、立体物で目線を下にしてしまうと正面以外からフィギュアを見た時にさすがにおかしな感じになってしまうので、風の抜けていく方向にちょっと目線を流しています。

今回一番苦労したのはフリルです。フリルを造るのは実は初めてだと思います。そのため、今回の作例では非常に間違った作り方をしてしまい、柔らかさや、不規則なリズムといったものを表現し切れませんでした。ただ、もともと私はファンド等、盛り系の素材でフィギュアを造っていましたが、こういう柔らかい布の表現は盛って造るほうがきれいで優しいラインが出るように思います（もちろんポリパテでもまったく同じに造れると思いますが、私にはまだ難しいみたいです）。

このマナは布の柔らかさや美しさを表現することの難しさを教えてくれた気がします。いろいろと試行錯誤しましたが、そのことはこれ以降の作品に活かせていると思います。

塗装については、後の展示のことも考え、いつものようにコントラストを強めにし、彩度もあげてあります。屋内の蛍光燈といった光にも耐えられるかと思います。

いろいろと忙しい時期の作品でしたが、決して妥協はしていないつもりです。いかがなものでしょうか。

■最後に

私は身近においてみて優しい気持ちになれたりするようなフィギュアが好きです。自分でもそんなフィギュアを造っていきたいと思います。これからもよろしくお願いします。

NEON GENESIS

EVANGELION in 3D

New Edition

NOTES
［初出一覧］

NEON GENESIS

EVANGELION in 3D

New Edition

HOBBY JAPAN MOOK

Hobby JAPAN

HOBBY JAPAN MOOK NEON GENESIS EVANGELION in 3D New Edition

新世紀エヴァンゲリオン

HOBBY JAPAN

HOBBY JAPAN MOOK NEON GENESIS EVANGELION in 3D New Edition 【新世紀エヴァンゲリオン】 HOBBY JAPAN

NEON GENESIS
EVANGELION in 3D
New Edition

HOBBY JAPAN MOOK

Hobby JAPAN
ホビージャパンMOOK
EVANGELION in 3D New Edition
定価：本体1,524円＋税

雑誌68141-15 Printed in Japan

9784894251779
ISBN4-89425-177-9
C9476 ¥1524E
1929476015242